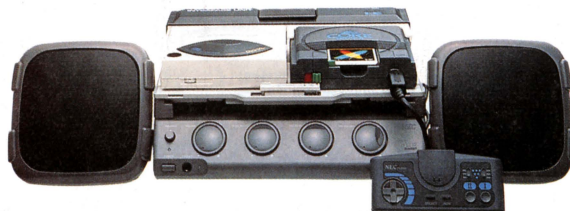
平成3年3月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第3号(通巻28号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

大容量、リアル音源を実現した
コア構想の到達点。エンターテイメントは、
光をメディアにする。
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
NEC
POWER
OFF ◁POWER・LOCK▶ ON
CORE

PCエンジンコア構想の到達点、CD-ROM^{2}システム。540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームを越えたスーパーエンターテイメントメディア。感動は光の次元へと突入する。

ROM
ROM

PCエンジンCD-ROM^{2}システム
(CDR-30A＋IFU-30A)標準価格57,300円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、
ROM^{2}アンプ〈標準価格24,800円(税別)
スピーカーを含む〉は別売りです。

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

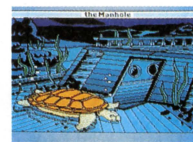
ラインナップが熱い。感動が深い。CDロム・エキサイティングワールド。

CDロムの大容量を生かしたPCエンジン初の正統派クイズゲーム。

クイズ・アベニュー

希望小売価格 5,800円(税別)

2月15日発売

次々に現れるクイズ・モンスターを倒して王女クエスティーネを救い出すRPG仕立てのクエストモードと、最高同時5人プレーが可能なクイズ番組型式のパーティーモードを搭載。4,000題以上の厳選された難問奇問が、プレーヤーの頭脳に挑戦する。

かつて誰も体験したことのない、ファンタジック・アドベンチャー。

マンホール

希望小売価格 6,500円(税別)

3月中旬発売予定

全米で大絶賛された、シナリオの存在しない全く新しいタイプのアドベンチャー・ゲーム。ストーリーはファンタジックな画面の上を動くプレーヤーのカーソル次第。CD-ROM^{2}版のみのオリジナル展開も登場。

HE system

CONTENTS

新作紹介

MAKER LAND

●タイトー 6
パラソルスター

●ビクター音楽産業 12
ソーサリアン
TVスポーツフットボール

●日本テレネット 18
コズミック・ファンタジー2
ハイグレネーダー
パズルボーイ

●ナムコ 22
ワールドスタジアム'91
おぼっちゃまくん

●ハドソン 26
イースIII ワンダラーズフロムイース
アドベンチャーアイランド

●ナグザット 32
三国志 英傑天下に臨む
TITAN
1943改

●NECアベニュー 36
ヘルファイアーS
ダウンロード2

●T.S.S. 40
DEAD MOON

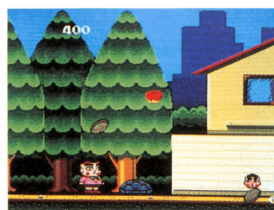
●工画堂スタジオ 42
魔晶伝紀ラ・ヴァルー

●アイレム 44
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ

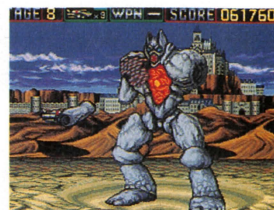
●データイースト 46
サイレントデバッガーズ

●メディアリング 48
ゼロヨンチャンプ

●OTHER MAKERS 49
アイ・ジー・エス／アスク講談社／アスミック／アトラス／インテック／エイコム／クリーム／ココナッツジャパン／サリオ／サン電子／テンゲン／トンキンハウス／日本コンピュータシステム／日本物産／パック・イン・ビデオ／ヒューマン／ビデオシステム／フェイス／ブレイングレイ／ホームデータ／マイクロキャビン／UPL／ユニ・ポスト／ライトスタッフ／リバーヒルソフト／データウエスト

パラソルスター

おぼっちゃまくん

三国志 英傑天下に臨む

ヘルファイアーS

ダウンロード2

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●隠居兼編集人／山森尚　●編集長／渡辺雅人　●副編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕荒田茂樹・石塚宏治・岡部功子・風間尚仁・櫛谷和也・黒井敏典・島田政幸・杉澤秀樹・鈴木浩一・曽根丈詞・福嶋章和・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章　〔仙台〕飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・伊東峰・岩井浩之・小澤繁夫・片桐直樹・川口恭成・鬼頭弥生・佐藤水絵・首藤和仁・菅間紀夫・瀧本宣之・成田圭・根本強志・広井伸也・松本智春・三嶋弘二・村田学・森博史・山本浩司　〔仙台〕岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草薙浩幸・五野上良法・鈴木裕・大学麻子・高橋祐子・福島純一・藤田真広　〈制作総務〉●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子・土田知生　〔仙台〕高橋和子　〈デザイン〉●AD／渡部孝雄　●スタッフ／〔東京〕柳沼健　〔仙台〕伊藤正明・鈴木徳房・鈴木佳子　●アシスタント／〔東京〕荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・宮下富雄　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／有限会社秋葉工房・井沢俊二・株式会社キンダイ・株式会社デザイラ・橋本健一・株式会社マッシュアイランド　●フィニッシュデザイン／有限会社あくせす・株式会社ワードポップ・株式会社キンダイ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社　

特別付録

SPECIAL LAND

CD-ROMソフト オールカタログ

これまでにCD-ROMで発売されているソフトはもちろん、これから発売されるものも可能な限り掲載！　今後はPCエンジンもCD-ROMが主流となるか？

シリーズ企画

READER'S LAND——53
読者のみんなからのお便りや、PCエンジンなどのゲーム関連情報ページ。プレゼントもあるよ!!

PC ENGINE HIT CHART——64
毎週の売り上げベスト10以外にも、全国の地区別売り上げ動向、前人気や移植希望も徹底分析!!

UL-TECH Wonder Land——88
らんま½／ボンバーマン／ラビオレプススペシャル／琉球／J.B.ハロルド殺人倶楽部　ほか

ゲームQ世主——94
らんま½／ジャッキーチェン／桃太郎伝説Ⅱ／サンダーブレード／バーニングエンジェル　ほか

PC Engine GT FAN——106
PCエンジン用ゲームが、GTの画面ではどう見えるか？　PCエンジンGT情報満載コーナ!!

GAME GAMER GAMEST——108
業務用ゲーム、パソコンゲーム、家庭用ゲーム器械、さらには話題の海外ソフトまで話題作を大紹介!!

Monthly Buyer's Guide——113

新作発売カレンダー——116

アンケート——68

特別企画

1990 PC Engine ゲーム大賞——84

COVER
●原画
高田明美
●彩色
スタジオK
●CG
得能　泉
●デザイン
柳沼　健

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

GAME INDEX

アドベンチャーアイランド……30
アフターバーナーⅡ……91
暗黒伝説……91
イースⅢ　ワンダラーズフロムイース……26
１９４３改……35
ウルトラBOX2号……93
F-1CIRCUS……92,99
おぼっちゃまくん……25
オルディネス……115
ガルクライト　TDF2……96
クイズアベニュー……114
ゲイングランド……39
コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン……18
最後の忍道……100,101
サイレントデバッガーズ……46
三国志　英傑天下に臨む……32
サンダーブレード……98
J.B.ハロルド殺人倶楽部……93,94
ジャッキーチェン……98
シンドバット地底の大魔宮……94
ゼロウィング……35
ゼロヨンチャンプ……48
ソーサリアン……12
TITAN……34
ダウンロード2……38
ダブルリング……91
ちびまる子ちゃん……25
TVスポーツフットボール……16,107
デコボコ伝説ワガマンマー……92
DEAD MOON 月世界の悪夢……40,107,115
天聖龍 SAINT DRAGON……100
ナグザットスタジアム……90
バーニングエンジェル……98
ハイグレネーダー……20
パズルボーイ……21,107,114
パラソルスター……6,106,113
ファイナルブラスター……93
プロ野球ワールドスタジアム'91……22
ヘルファイアーS……36
ボナンザブラザーズ……39
ボンバーマン……89,90
魔晶伝紀ラ・ヴァルー……42
マスターオブモンスターズ……114
魔導戦士（仮称）……35
桃太郎活劇……92,94
桃太郎伝説Ⅱ……102
ラビオレプススペシャル……90
らんま½……88,89,95
琉球……92
LOOM……17
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ……44,106

タイトー

今回は、巻頭6ページの特集で登場のタイトー。今月紹介する『パラソルスター』は、業務用の名作『バブルボブル』、そしてPCエンジンでも発売が予定されている『レインボーアイランド』の続編にあたるゲームだ。また、今月は写真を公開することができなかったが、『TATUJIN』の移植の方も順調に進んでいるようで、近日中に発売のメドがたちそう。この他にラインナップはないが、まだ何か隠しているらしい。

パラソルスター

かわいいキャラクタが大活躍するアクションゲーム『パラソルスター』。タイトー、ひさしぶりのPCエンジンオリジナルだが、ゲームのクオリティは高い。このまま業務用で発表されてもおかしくないほどだ。	2月15日発売予定	6600円(税別)
	アクション	3M
	コンティニュー	――――

カサで敵を回すおめでたアクション

ユニークな攻撃方法に、定評のある『バブルボブル』シリーズ。第1作目の武器は"泡"、2作目は"レインボー"、そして今回の『パラソルスター』では、"カサ"で敵を回して倒してしまう。それじゃまるで、お正月になると忙しくなるあの人たちみたいだね。

また、ゲームとしては、固定画面の面クリア型アクションだ。

⇧雰囲気もバブルボブルとレインボーアイランドをたしたようなかんじ

敵を全滅させればクリア

基本システムは、とてもシンプルで、画面内の敵をすべて倒せばそれでOKだ。しかし倒せばいいといっても、なかなかの強敵ぞろいなので、一筋縄ではいかないぞ。また、次から次へとザコキャラを放出する、ユニット的な敵なんかもいたりするので、気をつけないと、いつまでたってもステージクリアできないかも。さらに7ステージごとにボス面があって、こちらは、もっと大変だ。

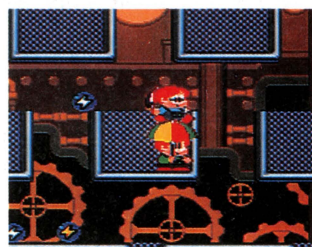
通常ステージ

⇧通常ステージは、ひたすら敵を倒すんだ。大きい奴から倒そう

ボスステージ

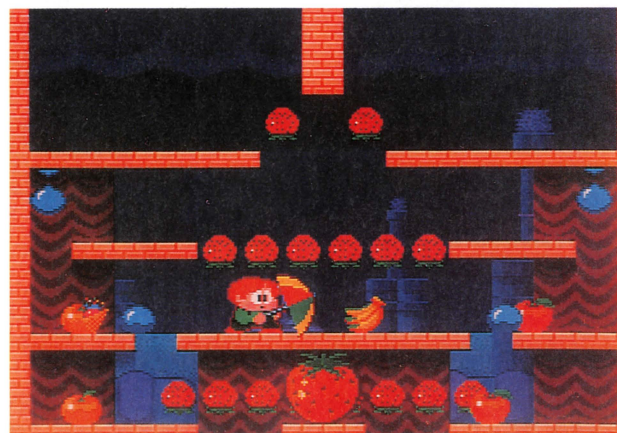
⇧こちらがボスステージ。ワールド1のボスとの対決シーンだ

2人同時プレイも可能

1人プレイも十分楽しいが、このゲームは2人同時プレイが可能なので、マルチタップと友達がそろっている人は、ぜひとも2人でプレイしてほしい。全体的に、コミカルで明るい感じのゲームなので、女の子のユーザーにも、楽しんでもらえるんじゃないかな。

⇧2人でプレイすれば、こんな楽しいこともできてしまうぞ!

アイテムが出まくる

一度プレイしてみるとわかるがとにかく、アイテムが出る。アイテムといっても、ほとんどがポイントフードと呼ばれるボーナスアイテムばかりなのだが、これのおかげで、やたら画面が派手だ。

⇩わーっ! 画面が、にぎやかだ

⇧たくさんのフードの中にはビッグフードも出現!

パラソルを使いこなそう

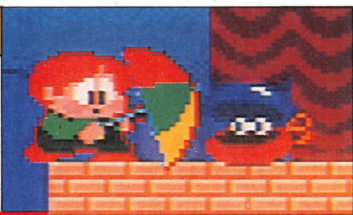
タイトルにもついているようにパラソルがこのゲームのメイン。敵を倒すこと以外にも、いろいろな使い道がある。ここで紹介するテクニックをマスターすれば、かなり楽にゲームを進められるだろう。さらに、まだまだ別の使い方がありそうなので捜してみては?

パラソルが、すべてといっていい

パラソルで敵を倒す

パラソルの使い方の基本は、もちろん敵を倒すことだ。下の連続写真を見てもらえばわかると思うが、ヒジョーに簡単だ。しかし、これが通用するのは、ザコキャラだけ。大きめのキャラの場合は、ザコキャラを何度か投げつけて、弱らせてからでなければ、つかまえることができない。それも一定時間で元に戻ってしまうので、早く投げて倒さなければいけない。このように単純だけど奥が深い。

パラソルを使って

まず、敵がこちらに近づいてきたら、パラソルを敵の方に向けて、方向キーとボタンを押すとパラソルが開く。その態勢で敵がくるのを待っていよう。

敵をつかまえて

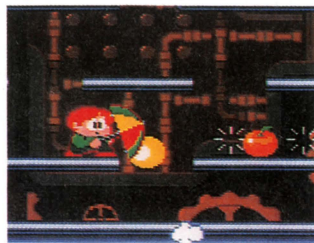
敵がパラソルにくっつくと、パラソルは上向きになり、敵は色が変わって、クルクル回りはじめる。この状態で、しばらくすると敵が復活するので注意。

投げる!

ボタンを離せば、敵を投げ飛ばすことができる。このとき、他の敵もまきぞえにして倒すことができると高得点。基本はこれだけ。とても簡単でしょ?

敵の弾をふせぐ

パラソルは、もともと雨や強い日差しを防ぐためのもの。いわば身を守る道具といえるだろう。というわけで、そんなオーソドックスな使い方も、もちろんできる。もっとも防ぐのは敵の弾だけど…。四方八方から弾は飛んでくるのでうまくよけよう。

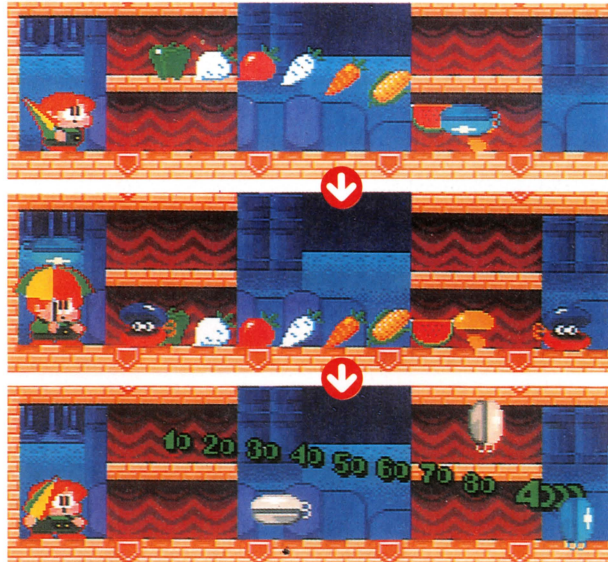
バシッと敵の弾を受け止めたところ。パラソルに穴はあかないのか?

パラソルパラシュート

画面内は、入り組んだ段差で構成されているため上下の移動がポイントになってくる。主人公は通常、パラソルを閉じて移動しているが、段から飛び降りたりするときにパラソルを開いてやると、落下速度が遅くなる。その間にコントローラをうまく操作して、中間あたりの段にすべり込んだりもできる。これは便利!

パラソルを閉じたまま飛び降りる…

パッと開けば、フワフワ落下傘

アイテムを取る

敵をつかまえて投げると、何もないところに、横一線にアイテムがズラーっと出現したりする場所がある。そんなとき、全部取りにいくのは、ちょっと面倒だよね? そこで、敵をそこに向って投げつけてやると、大量のアイテムを一気に取ることができるんだ。敵を倒してさらにアイテムも取れるなんて、一石二鳥とは、まさにこのこと。また、取りにくい位置にあるアイテムを取るときにも使える。

敵を投げると、アイテムが出る
もう一度、敵をつかまえて、投げる
ほらほら、連続して取ることができる

2人同時プレイだと

パラソルを使ったいろいろなテクニックを説明してきたが、2人同時プレイの場合は、さらにその幅が広がる。例えば、1プレイヤーのパラソルの上で2プレイヤーを回して、相手の邪魔をしたりすることもできれば、その2プレイヤーを飛ばしてアイテムを取ったり、敵を倒したりするという協力プレイもできる。うまく活用しよう。

パラソルで仲間を投げることができる。ちょっとびっくりだね

アイテムだらけのゲーム画面!?

アイテムが大量に出現するこのゲームでは、アイテムのことをポイントフードとマジックアイテムという2種類の名称で大別している。それらは、敵を倒したり、時間が経過したりなどの条件がそろうと出現させることができる。

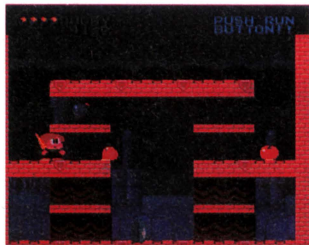
たくさん出過ぎかも

ポイントフード

取るとボーナス点が入るのがポイントフード。敵を倒すと出てくるが、それ以外にも画面の中にたくさんかくされていて、パラソルで投げたモノが通過すると出現する。とにかく大量に出るので、取るだけでもたいへん。

ポイントフードは、取りまくろう

マジックアイテム

取ると不思議な効果を発揮するのがマジックアイテム。基本的に一定時間が経過すると出現するが、各面について1、2種類しか出現しない。効果は、主なものに敵を全滅させる「ブックオブデス」や時間を止める「ライトタイマー」などがある。また、それ以外にも3種類集めると何かがおこる謎の紋章のようなものもある。

お？　なんだかバクダンのようなアイテムが出現した。取ってみよう

なんと画面中が大爆発！　他にも数えきれないほどのアイテムがある

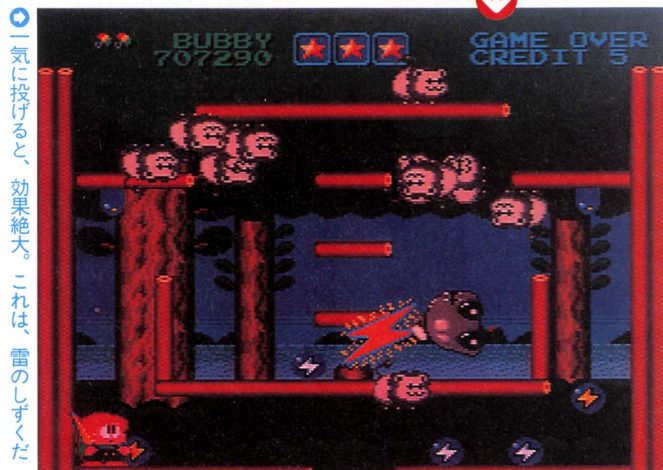
比較的よく出現するマジックアイテム

アイテム	効果
シューズ	キャラのスピードが、大幅にアップ
ライトタイマー	少しの間、敵の動きを止められる
クロスオブサンダー	雷が降ってきて、当たった敵を倒す
ブックオブデス	画面上の敵をすべて倒してしまう
チャックンハート	一定時間、体が点滅して無敵になる
ヒャクエンダマ	コンティニューの回数が一回増える

しずく攻撃は強力だ！

ステージによっては、〝しずく〟の形をしたアイテムが出現する。これには、水、火、雷、星の4種類があって、それぞれが別の効果をもっているが、1つだけではその効果を発揮することができないので、パラソルの上で5個以上ためてから一気に投げよう。

しずくをためてためて

大きいしずくにして

一気に投げると、効果絶大。これは、雷のしずくだ

水のしずく

水を大量に放出して、敵を流して倒すことができる。自分もいっしょに流されないように注意。

すべて水に流してくれ

火のしずく

床に落とすと広がって火が燃え上がる。敵が密集しているところに落とせば、効果は大きい。

炎は強いが範囲が狭い

雷のしずく

雷が横一線に飛んでいって、当たった敵を倒す。うまく、ねらえば、割と効果的だ。

使い方しだいって感じ

星のしずく

幾つかの星が放射線状に広がっていって敵を倒す。4つの中で、一番使えるしずくといえる。

これは、すごく便利だ

カサ1本で7つの星+αを救え!

『パラソルスター』の目的は、「時の魔王」と呼ばれる侵略者から、7つの星を救い出すことだ。1つの星は7つのステージで構成されていて、そのうちの最終ステージは、ボスとの対決ステージになっている。また、7つの星をクリアしても、その他にも新たな星が待ちうけているらしいので、全面クリアへの道のりは長い…。

これらの星を救うのだ

強敵がいっぱい。負けるな

ワールド1 ミュージックスター

最初の星、「ミュージックスター」は、音楽の星ということで、登場する敵キャラは、ピアノやカスタネットといった楽器たちだ。また最初の面なので、特に難しいところはないが、トリッキーな動きをするキャラクタもいるので注意が必要だ。2人でプレイすれば、楽勝でクリアできるはず。

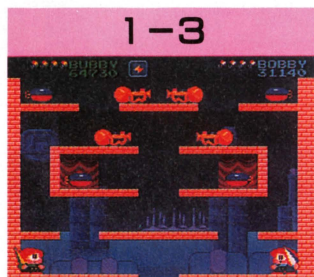
まだまだ簡単なステージばかりだ

1−1

最初だけあって簡単。敵もカスタネットのような奴だけしか出ない

1−2

敵の種類は増えるが、たいして難しくない。また、しずくも出現

1−3

上の方に出現するトランペットの敵に注意すれば、あとは大丈夫

1−4

アコーディオンのような奴に気をつけよう。ピアノは、動かない

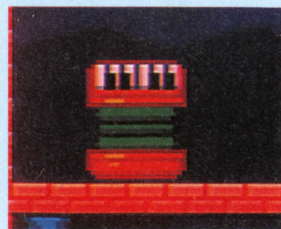
1−5

一番、上に登って落ちてくる水のしずくをためて、一気に流しこもう

1−6

ワールド1の最後の通常ステージだが、あっけないくらい簡単だ

ここのポイント

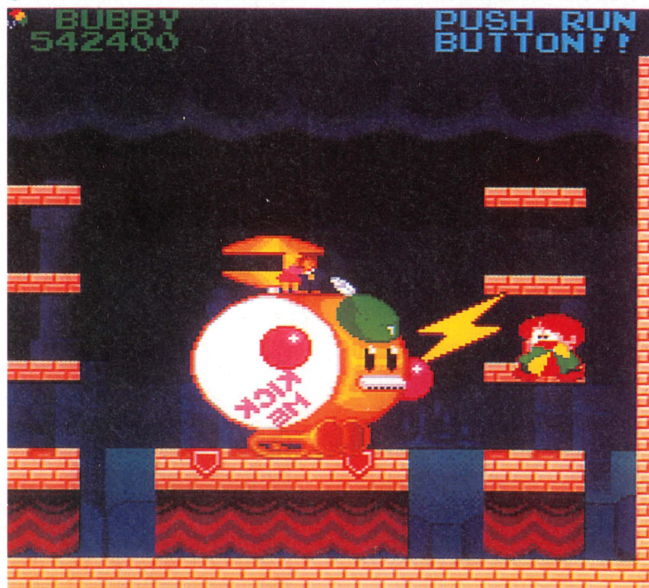
ワールド1は、特に難しいと思われるステージは、見当たらないが、意外とちょっとしたミスがおきやすい。注意しなければならないのは、「アコーディオン」の形をした敵キャラ。こいつは、ピョンピョン飛びはねているだけだが、ときどき、段の下から突っ込んでくることがある。気をつけよう。

こいつが曲者のアコーディオン。近づくときは、慎重にね

1−7 BOSS

ワールド1のボスは、ミュージックスターだけあって、ドラムをベースにした楽器の王様みたいな奴。ボスステージは、通常ステージとは少し変わって、「ドラッグ」と呼ばれる〝しずく〟の入った薬が、あらかじめ設置されている。それを取って、パラソルを上にすると〝しずく〟がたまるようになる。これを使ってボスを倒すという訳だ。このボスはすごく弱い。

ドラッグ オブ サンダー

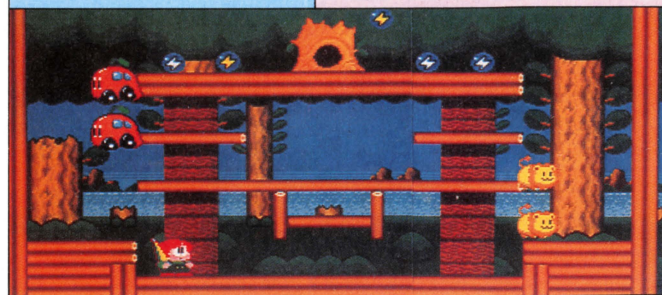
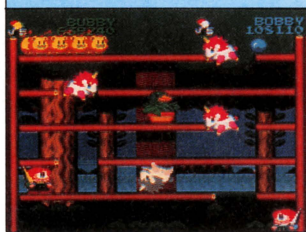
雷のしずくがつまっている薬。通常面でも出てほしいね

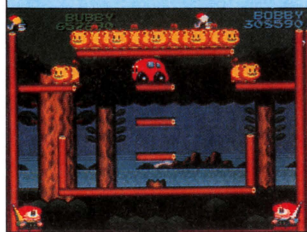
こいつの攻撃は、ただ突っ込んでくるだけなので、苦戦することはない

ワールド2 ウッズスター

ここは森の星「ウッズスター」。登場する敵は森に住む奴ばかりと思ったら、そうでもないらしく、車やライオン、ユニコーンなども登場する。ワールド1との大きな違いは、左右にスクロールするステージがあることと、障害物に関係なく移動できる敵キャラが登場することぐらい。

⇧ガラッと変わって木造りの面だ

2−1

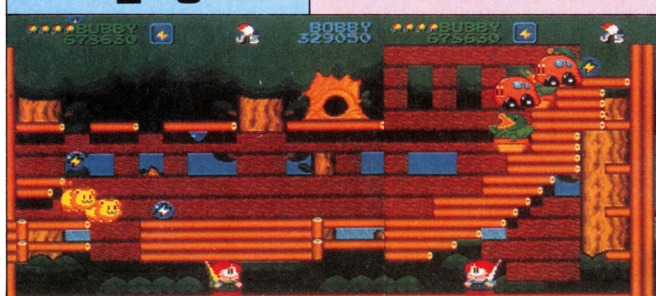
初めて画面が左右にスクロールする

2−2

水のしずくをうまく使えば、一度に敵を全滅させることも可能

2−3

雷のしずくをためて、敵の密集しているところに投げ込め！

2−4

ここで初登場するコウモリは、強敵だ

2−5

左端の上段にいるひな鳥たちが曲者

2−6

一番上の木のキャラを先に倒そう

ここのポイント

このワールドで注意したいのは、「コウモリ」のような敵キャラ。障害物と関係なく、どこにでも移動できるし、確実にプレイヤーに向かってくる。しかも雷のような弾を出してきて、それに当たるとしびれて、一定時間動けなくなってしまう。

⇧かわいい顔して、イジワル…

2−7 BOSS

ここのボスは、植木鉢の中に入ったひな鳥のような奴。自分の分身みたいなもので攻撃してくる。このステージの武器は「ドラッグオブファイアー」、〝火のしずく〟で攻撃ができる。敵の動きを先読みして、うまく火を落としてやるのがコツといえるだろう。

ドラッグ オブ ファイアー

火のしずくをつめこんだ薬。他に水のしずくの薬などもある

⇩鳥を火でやっつけるなんて、それじゃまるで焼き鳥にしてるみたいだなぁ

ワールド3 オーシャンスター

ワールド3は水の星が舞台。画面は水の中だが、浮力が働くなんてことはないので安心を。登場キャラは、もちろん水に関する生物ばかり。この辺にくると多少、難易度も上がってくる。特に、ものすごい勢いで突っ込んでくる巨大ペンギンには、要注意だ。しずく攻撃などをうまく活用しよう。

⇧水の星は、色使いがきれいだ

3−4

中の敵を倒すことができるのはしずく攻撃しかないんだ

3−5

敵がたくさん出現する前に、急いでクリアしてしまった方が…

3−2

こんな長〜いステージもある。中央にある２つの貝を先に倒そう

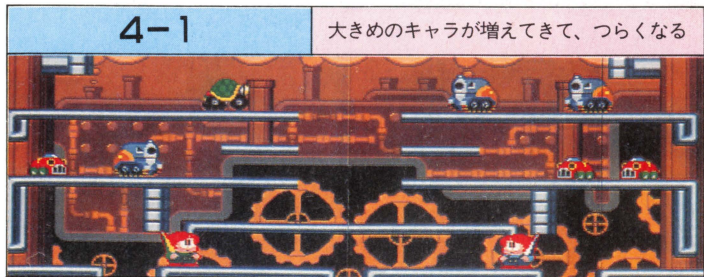
⇧ここのボスは、岩をバラまいてくるぞ

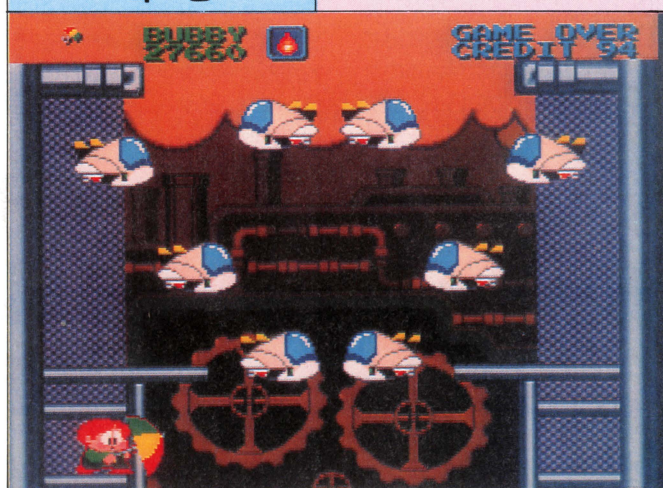
ワールド4 マシンスター

きれいな海の星の次は、まるで工場地帯のような機械の星「マシンスター」。車や飛行機などが敵キャラだ。このステージあたりから、飛び道具を使う敵が増えてくるので、パラソルをうまく使おう。

⇧ゴツゴツした雰囲気の星だなあ

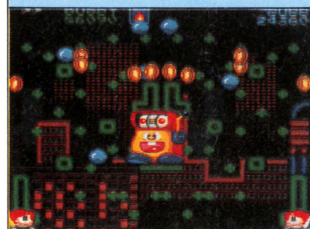
4−1

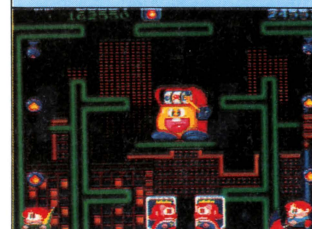
大きめのキャラが増えてきて、つらくなる

4−5

戦闘機との攻防だ。意外と簡単かな？

まだ先は長い

まだまだ前半を過ぎたあたり、この先のワールド5「ギャンブルスター」は、ラスベガスに来てしまったような星。コインをバラまくスロットマシンは、見た目がカワイイが、とてもやっかいな奴だ。また、このステージぐらいになると、様々なテクニックが必要になってくる（例えば、落ちてくるしずくに乗って、飛び移りながら上に登っていったり）。さらに、ボスキャラも強くなってきていて、かなり苦労することになるだろう。

あとに続くワールド6「クラウズスター」やワールド7の「ジャイアントスター」も、ますます手強い敵ぞろいなので気が抜けないぞ。そして、そのあとにひかえている謎の星では一体、何が待ちうけているのだろうか？

5−4

スロットマシンがバラまくコインをよけるだけでせいいっぱい

5−5

しずくの上を登び移っていかないと、上にあがれない

ビクター音楽産業

先月号で発売は春から夏にかけてと発表したが、新しく入手した情報によると、少し範囲がせばまってゴールデンウィークか夏休みの初めに発売することになった。しかし、どちらかというと夏休みのほうの確率が高くなるらしい。これは長い休みの間に、腰をドッシリとすえてプレイして欲しい、と思っているビクター音楽産業の狙いではないだろうか。今から休みの予定に、『ソーサリアン』を組み込んでおいたらどうかな。

ソーサリアン

先月号に引き続き開発中の新しい画面写真を入手した。今号もこの写真とパソコン版の写真を使って、ゲームシステムを先月号よりさらに細かく紹介するので、発売までにこの記事で、しっかり勉強して待っていよう。

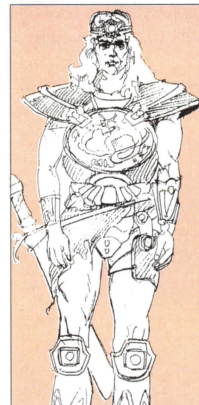
発売日未定	価格未定
アクションRPG	CD－ROM
バックアップメモリ	――――

PCエンジン版は主人公がいる!?

上の「PCエンジン版は主人公がいる!?」という見出しを見て、驚いた人もいるだろう。だが、実をいうとプレイ中に主人公は出てはこないんだ。ではなぜいるのかというと、先月号でPCエンジン版には、オープニングやエンディングにアニメーションが入ると紹介したよね。そのアニメーションの中心人物として出てくるのだ。で、この主人公はというと、アメコミに出てくるようなリアルタッチのキャラクタなので、パソコン版やメガドライブ版のアニメタッチのキャラクタを知ってる人はブッとんでしまうかもしれない。それからオープニングには主人公のほかにファイター、ウィザードなどの仲間、そして陰で主人公達を見すえる謎の敵も出てくる。ようするにパソコン版と同じように、自分が作り、育てたキャラクタ全員が主人公なのだ。ビックリした人ゴメンね。

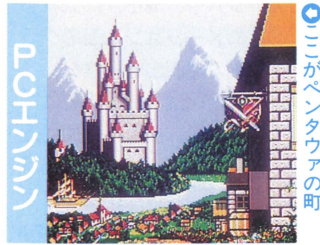
⬆このイラストは、PCエンジン版だけに入るオープニングの1カット。とてつもなく広い大地に一人の男。いったい誰なのだろうか？

※特に断りのないものはパソコン版の写真です

主人公&謎の敵

⬆この男こそ我らが勇者。頭にしているバンダナが、かっこいいね♡

⬆いかにも悪者といった感じのする男。ローブに身を包んで、その姿を隠す謎の敵といったところかな

基本システムはパソコンと同じ

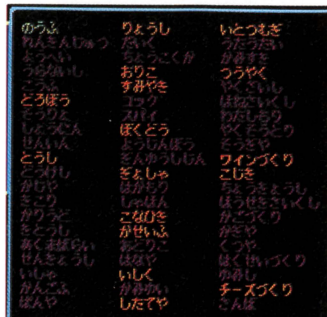
パソコン版で好評だった120種類もある美しい魔法や、60種類のさまざまな職業、そして何度でも遊べる数々のシナリオなどの基本システムは、あまり手を加えず移植するとのこと。ただ残念なのは、15本あったシナリオが10本に絞られたことかな。

ここがペンタウァの町

4種族のキャラクタ

ソーサリアンには4種類の種族が存在し、種族ごとには性別がある。また各種族ごとに得手不得手がある。ファイターならば剣を扱うのがうまく、なんとか魔法を使うこともできる。ウィザードならば魔法はプロフェッショナルだが、剣はほとんど使えない。ドワーフは力持ちで剣の扱いがうまいが、魔法は全然使えない。エルフはファイターの逆の能力で、しかも4倍くらい長生きする。これらの特徴を生かして、この4種族の中から自分の好みのキャラクタを選んで、作ることができる。

ファイター	ウィザード
剣なら誰にも負けないぜ！	魔法ならおまかせのウィザード
ドワーフ	**エルフ**
力持ちのドワーフ。コワーイ	容姿がとても美しいエルフ

60種類の職業

作成したキャラクタは60種類の職業から1つ選んで、就職しなくてはならない。この世界でも「働かざるもの食うべからず」の法則にのっとっているのだろうか。そして職業には農夫、傭兵などの体が資本の職業や、通訳、薬剤師などの頭脳労働があり、選択の幅は割と広い。各職業について1年経過すると冒険に行かなくても、一定の経験値と年収を得ることができる。そして一定の年月（種族によって違う）がたつと、STR(力強さ）やINT（知力）などの能力値が増えたり減ったりする。また得られる経験値、年収、増減する能力値は職業によって変わってくる。美味しい職業を捜してみるのも、いいかもしれない。

60種類もあるさまざまな職業。作りたてのキャラクタは、農夫になっているから、変えなくちゃ！

この看板は町角で見かけたのだけれど、剣が交差しているところを見ると、武器屋さんだろうね

120種類の魔法

町でエティスという魔法使いに、「太陽、水星、金星、月、火星、木星、土星」の7つ星をアイテムにひとつずつかけてもらい、それを組み合わせることにより、魔法は完成する。そして星の組み合わせによっては、120種類もの魔法ができるのだが、星の組み合わせかたによっては、何の魔法もできないこともある。また星をかける順番も、大きな意味を持っている。同じ種類の星を同じだけかけても、かける順番によっては違う魔法が生まれることがある。ようするに太陽→水星→金星とかけるのと、金星→太陽→水星とかけるのとでは、全く違う魔法ができるということである。また星自体にもそれぞれ意味があり、星のかかったアイテムを装備するだけで、かけた星の数だけ能力値をあげることができる。最後にひとつ、魔法をかけてもらうときは、いくらかの謝礼と年月がかかる。そして星をかけるたびに、その謝礼はドンドン値上がりしていくのだ。

この町には、道場や武器などがあって、冒険の準備ができるんだ

キャラクタの成長

キャラクタの成長には2通りある。1つは経験値をためて王様に謁見することによる、HP（体力）のアップ。もう1つは町の道場で修行することによる、能力値のアップである。また道場では、わなを外すなどの技術も教えてもらえる。キャラクタは冒険に行き帰ってくると1歳年をとるのだが、どんどん年をとると姿も変わっていき、最後には死んでしまう。このように老衰した場合にかぎり、老衰したキャラクタの能力と技術をある程度受け継いだ、新たなキャラクタを作ることができる。このキャラクタは性別を選ぶことはできるが、種族を変えることはできないのだ。

どんな修行をしようかな。いろいろあるから迷っちゃうな

王様に謁見してレベルアップ!! でもHPだけしか上がらないんだ

このように経験値をドンドン稼いで、レベルを上げなくては、ゲームクリアは不可能といえる

10本中5本のシナリオ決定!?

先月号でPCエンジン版はシナリオが10本入り、その内7本がパソコンからの移植になると紹介したが、その7本の内の5本のシナリオ名がほぼ決定した。くわしいシナリオ名は右のカコミを見てくれ。またこのほかにPCエンジンオリジナルのシナリオを含む、10本全体のシナリオについてのコメントを頂いた。「パソコン版と少し違った感じで、シナリオに関連性を持たせ、ゲーム全体の流れがオリジナルの構成のものになるかも」とのこと。これは予測だが、メガドライブ版のように、各シナリオどうしが、関連性を持ったものになるのではないだろうか。

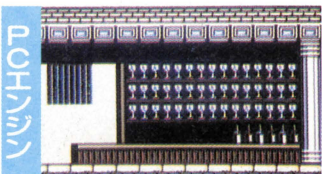
- ○呪われたオアシス
- ○暗黒の魔道士
- ○呪われたクイーンマリー号
- ○天の神々たち
- ○氷の洞窟

天の神々たち

現在名前が発表された5本のシナリオの中で、一番開発が進んでいると思われるシナリオ「天の神々たち」。すでに画面写真を先月号から掲載しているので、入る予定ではなく、入るといっても間違いではないだろう。選ばれた理由は、よく練られたシナリオや場面が変わるごとに変わる音楽ではないだろうか。特に音楽は、場面場面にピッタリと合っていて、みごとにゲームの世界へと引き込んでくれる。で、ストーリーは、神々が住む「神々の庭園」がある山のふもとの村で、次々と奇妙なできごとが起こる。村の巫女は、神の怒りだというが、どんなに祈りを捧げても、貢ぎ物をしても神の怒りが冷めない。ソーサリアンは神の怒りを鎮めに旅立つ。といった重い感じのするシナリオ。

⬆この女の人は、巫女様をやっているらしい

PCエンジン

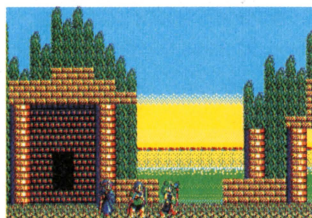
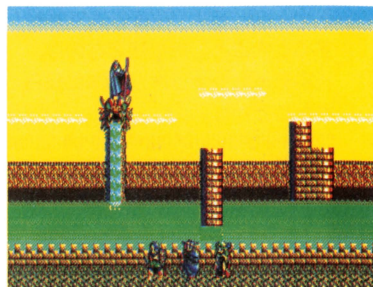
⬆このキャラクタは誰なのだろうか。きれいない人だね♡

PCエンジン

⬆グラスやボトルの並んでいるところを見ると、酒場なのかな

PCエンジン

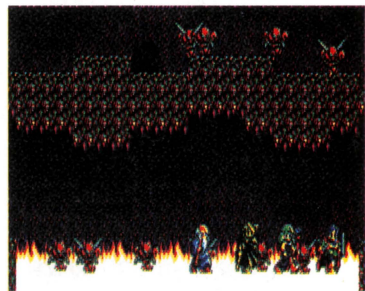
⬆これは新しく入手したPCエンジン版の写真。とてもきれいだけど、左上にいるドワーフは開発中ということで御勘弁を

呪われたオアシス

日の光りを受けて、遠くできらめくオアシスや、滑らかに流れる噴水のアニメーションなどのグラフィック面での演出の良さが、このシナリオが選ばれた理由ではないだろうか。このほかに場面が近づくごとに、段々と大きくなる城などは、「オッ」と声が出てしまうほどだ。ストーリーは砂漠で生きる者にとって命ともいうべきオアシスに、ルワンという男が、呪いをかけてしまったので、その呪いをルワンに解かせるためにソーサリアンが旅立つ。といったのどの渇きそうなシナリオ。

⬆背景のオアシスがとても美しくキラめく。言葉も出ないほどだ

⬆こいつはいったい何者なんだ。ドラゴンに乗っているとは…。強敵だぞ！

暗黒の魔道士

このシナリオの音楽は『ソーサリアン』で使われた曲の中で、1、2位を争うほどの良さと激しさである。特にボスのブルードラゴンとの戦闘時の曲は、その中で最も激しい曲だろう。ストーリーは半世紀も昔に、ペンタウァを征服しようと企み、その身を滅ぼしたゲディスという魔法使いがいた。しかし、ゲディスが悪魔の力をかり復活したという噂が流れた。ゲディスの晩年の友オーサがその噂を確かめに旅立ち、ソーサリアンもそれを追い旅立つ。といったぐあい。ちなみに関俊彦など人気声優が出演の、CDも発売中である。

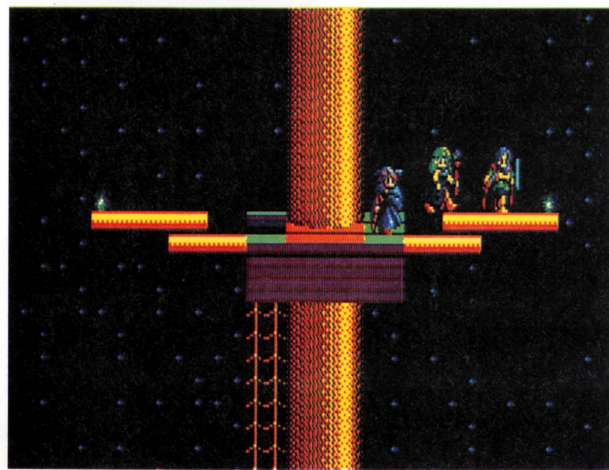
⬆群がる敵に勝てるのだろうか

⬆なんて熱いところだと思ったら、何と辺りは、火の海だった

⬆なんとオーサは捕らわれていたのだ。助け出したらゲディスを倒す準備をしよう

呪われたクイーンマリー号

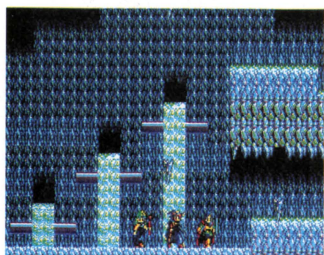
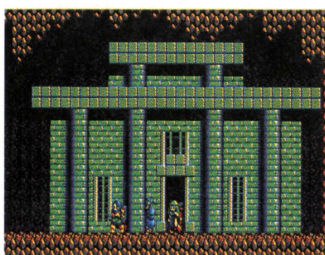
このシナリオは、某パソコン誌で行ったシナリオの人気投票で、No.1になるほど、ユーザーに好評だったのだ。選ばれた理由はそれだからじゃないかな。また海の沖のほうで、魚が飛び跳ねるなどの細かい演出や、船とかの質感などビジュアル面の素晴らしさも理由の一つかな。ストーリーは、新たな冒険を海の向こうに見い出したソーサリアンが、船へ乗り込んで冒険へ繰り出す。しかし夢と希望にあふれた航海の途中で、次々と船員が謎の死を遂げる。そして船長に犯人を捜すように頼まれる。といったミステリックなシナリオ。

⬆ハイハイわかりました、やりますよ！

⬆そんなにいじけてないで、行こうよ

⬆ここはマストの上。背景の星に目を奪われないように、気をつけろ。落っこちちゃうよ

氷の洞窟

このシナリオが選ばれた理由は…ちょっとわからない。特にストーリーがいいという訳でもないし、音楽も飛び抜けていい訳でもない。しかし全体的によくまとまっているので、それで選ばれたのかもしれない。ストーリーはペンタウァを突然謎の寒波が襲う。その寒波は町の外れの洞窟から湧出してくるという。ソーサリアンは、その洞窟の謎を解き明かし寒波を止めるために旅立つ。といった具合いの、一般的なシナリオ。

⬆アッおりの中に人が閉じ込められている

⬆この寒さの中で、なぜこの滝は凍りつかないのだろう？

⬆ここが入り口。洞窟というよりは、建物のようなのだが…

残りの2本は何？

今号で紹介した5本のシナリオのほかに、パソコン版からはあと2本入る予定。ではその2本に入りそうな、パソコンユーザーに人気の高かったシナリオの特徴を軽く説明しよう。

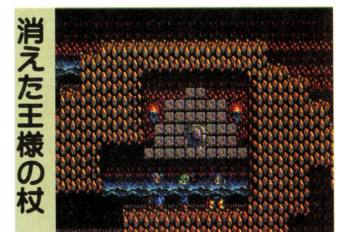
「ルシフェルの水門」と「ロマンシア」は魔法のアイテムがたくさん手に入るので、アイテム集めにはもってこいなのだ。「盗賊達の塔」と「メデューサの首」はシナリオと音楽がマッチしていて、思わず涙を流してしまうような感動的な場面がある。最後に「不老長寿の水」だが、パズル性の強い謎が多く、敵もアントニオ猪木のようにものすごく強い。まさに全てを極めた勇者のためのシナリオといえる。どのシナリオが入るのかはまだわからないが、どれが入ってもおかしくないだろう。

ロマンシア

⬆同名のパソコンゲームが、日本ファルコムより発売中!!

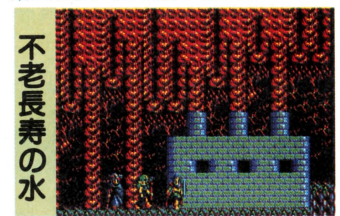
ルシフェルの水門

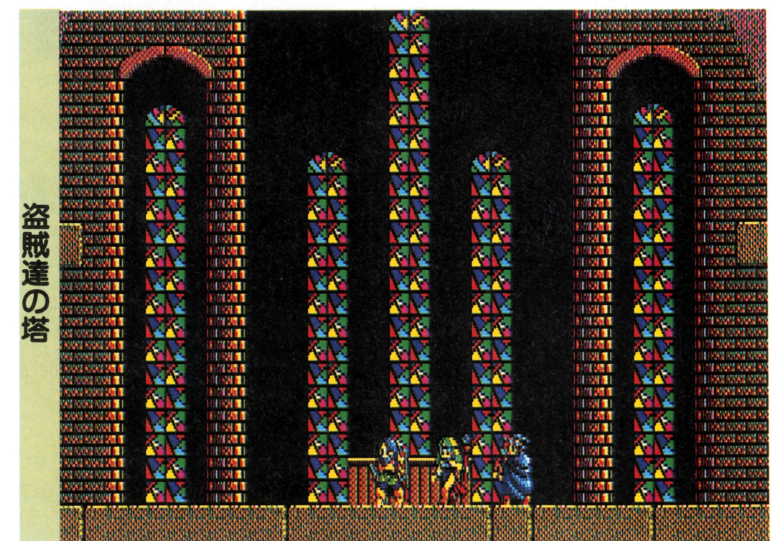
⬆最後に出てくる水門は美しく、開けたときにはジーンときてしまう

消えた王様の杖

⬆一番最初のシナリオで簡単だが、音楽にはなかなか定評があった

メデューサの首

⬆とても悲しいシナリオは、泣かしてくれる。音楽もかなりくる

不老長寿の水

⬆15本のシナリオの中で、最も難しく、最も敵の強かったシナリオ

盗賊達の塔

⬆ゲーム中最強の破壊力を持つ剣、ガラティーンが取れるシナリオである。マップ構成が立体的なところには驚かされた

TVスポーツフットボール

PCエンジン初のフットボールゲームがいよいよ発売になる。最近では日本でも熱狂的なファンを見かけるようになったスポーツだ。あまり知らない人も、このゲームをきっかけにファンになってみてはいかがかな?

3月29日発売予定	6700円(税別)
スポーツ	3M
パスワード	――――

アメフトのだいご味がそのまま

今年初めてのスポーツゲームはこの『TVスポーツフットボール』。その名のとおりのアメフトゲームだ。知らない人のためにルールを簡単に説明しよう。4回の攻撃で10ヤード進むか、得点をしないと攻撃権が相手チームに移ってしまう。ゲームはこのルールを基本にして、マルチタップを使い多人数プレイで遊べる。ざわめく観衆や選手のかけ声などの音声合成がとても鮮明で、しかも実況中継するアナウンサーがより雰囲気を盛り上げ、まるでテレビを見ているような気分にさせてくれるのだ。

⬆ドカーンと壁を突き破る選手

EXHIBITIONモード

このモードは8つのチームから好きな1チームを選んで、模範試合をすることができる。そして最高で5人までのプレイが可能なのだが、同じチームには4人までしか入ることができない。このほかにも2人で対戦することや、コンピュータを相手に1人で戦うこともできる。マルチタップをフル活用してのこのモードは、友達をいっぱい集めて遊ぶと、楽しさがさらに倍増するぞ。

⬆オオット! 独走だぜ!

⬆これがフィールド画面。この中を走り回って、勝利を手にいれるのだ

PRACTICEモード

いろいろなプレイの練習ができるモードなのだが、ディフェンスの練習をすることはできない。オフェンスのみのプレイを練習することはできる。またこのモードでは4人までが、同時に練習をすることもできる。チームワークを、高めるのにピッタリなのだ。

⬆ここでタップリ練習して、うまくなるんだよ

TEAMMTESモード

ゲーム中に選ぶことのできる8チームの各選手データを見ることができる。またリーグモードで試合したあとや、パスワードを入力した後にこのモードに入れば、チームごとの戦績を見ることもできる。この戦績を見てこれまでの戦いを思い出すのもいいかも。

⬆このように各選手のパラメータまで見られる。う〜ん細かい

LEAGEモード

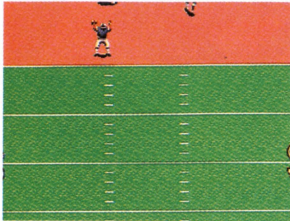
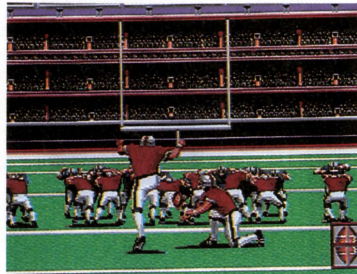
8つのチームからどれでも好きなチームを選んで、総当たりの試合をすることができる。自分の選んだチームの出ない試合は、クイックモードを使い飛ばすことができる。また「EXHIBITION」と同じ5人までの同時プレイをすることもできる。こちらでプレイすることが多くなるだろう。

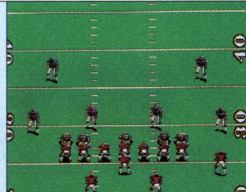
⬆どのチームにしようかな

⬇パスワードを入力して試合再開だ!

⬆試合の結果を教えてくれるんだ。次は俺の出番だ

フォーメーションを使い分けろ

オフェンスとディフェンスでは、それぞれ4つのフォーメーションを使うことができる。時と場合によってこの計8つのフォーメーションをうまく使い分けなければ、試合に勝つことは難しい。たとえば形勢逆転をねらう場合は、Iフォーメーションからのランプレイを使うとか、ゴール直前でショトガンから繰り出すパスプレイで敵のゴールをねらうなど、さまざまである。

⬆ヤッタ！　タッチダウン成功
➡フィールドゴールキックだ！

オフェンス時

オフェンスの手順は、まず初めに選択画面で、その場に応じたフォーメーションを選択する。次にどのように攻めるかを選択する。するとフィールドに画面が切り替わり、攻撃が始められる。ランプレイの場合は、ボールを持ったキャラクタを走らせタッチダウン!!

パスプレイの場合は、自動的にグッドタイミングのパスが出るので、受け取ることだけを考えてプレイできる。成功率は高い。

ディフェンス時

ディフェンスの手順もオフェンスとあまり変わらない。しかし相手チームがして来そうなフォーメーションを予測して、こちらもフォーメーションを選択しなければならない。次にどのように守るかを選択すると、相手チームの攻撃が始まる。パスプレイかランプレイかを判断できたら、相手チームに10ヤード以上進ませないように、烈火の勢いで一気にたたきつぶすようにするんだ。

主なフォーメーション

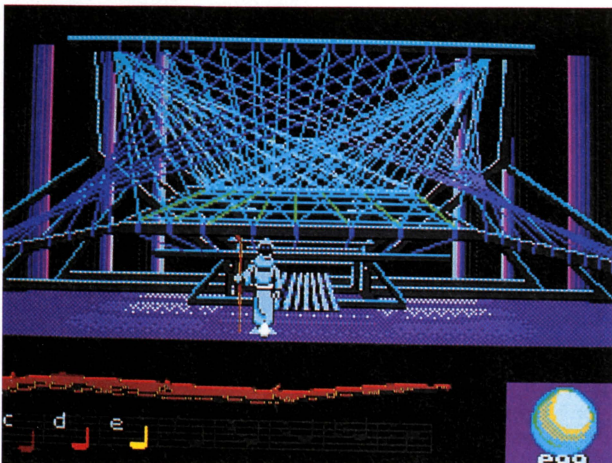
オフェンス	ショットガン：パスプレイに有効なフォーメーションなんだ	Iフォーメーション：ランプレイにもパスプレイにも効果的なフォーメーションだ
ディフェンス	5−2：パスプレイでもランプレイでもドントこいのフォーメーション	6−1：ランプレイに最も効果的なフォーメーションなんだ

LOOM

発売日未定	価格未定
アドベンチャー	CD−ROM

⬅これはパソコン版。グラフィックは妖しげだ

ルーカスフィルムがパソコン用に発表した華麗なアドベンチャー。

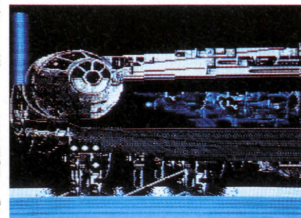
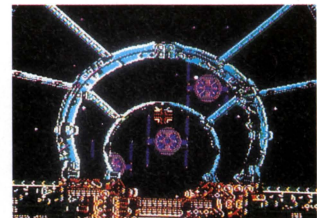
美しいグラフィックと重厚なサウンドの中を主人公ボビンが旅をつづける。このゲームは、日本でよくあるようなコマンド選択式のまどろっこしいものではない。ゲーム中で主人公が覚える様々な魔法の使い方しだいで道が開けていく。趣のあるアドベンチャーだ。

⬅これはパソコン版。IBM−PC版はMIDI音源、AMIGA版はサンプリング音源で盛り上がった

INNER EYES

ルーカスと提携！

ルーカスフィルムの関連会社であるルーカスアーツ・エンターティメントカンパニーとビクター音楽産業、そしてビクターの米国現地法人であるJMI社が業務提携を発表した。

つまりどういうことかというと、映画「スターウォーズ」などで有名なルーカスフィルムが、家庭用ゲーム機業界に参入するということ。もともとルーカスは、海外のパソコン用のゲームをいくつか発表しており、ゲーム分野での実績があった。そのノウハウを生かし、ゲーム機用のオリジナルゲームや移植ゲームをつくろうというわけ。それを販売や広告などの展開で協力するのがビクター音楽産業。これまでのゲーム機でのマーケティングの実績で、バックアップしていこうというわけだ。

⬇映画は今ではなつかしい

⬆NES（海外のファミコン）版の『スターウォーズ』。かっこいい

⬆これもNES版。日本版は、メッセージが日本語になる予定

日本テレネット

『コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン』が本誌の読者アンケートの前人気BEST20で、ついにあの『天外魔境II卍MARU』を抜いて堂々第2位に躍り出た。発売日も3月を目指しているので、開発者は寝る暇もない忙しさだ。順当にいけば、日本テレネットが現在抱えるラインナップは、4月までにすべて発売されることになる。その前の月の3月には新しいラインナップを、発表するそうなのでお楽しみに!!

コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン

今号では全体マップに沿って、第1部序盤の街の様子をお伝えしていく。そして、第1部後半から第3部までの概要を、ビジュアルシーンで紹介／　さらに前号のお約束通り、今回の声優さん達を公開しよう。

3月22日発売予定	6780円（税別）
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	―――

序盤のメッセージも完成間近

前号まではビジュアルシーンや、フィールドマップなどを中心に公開してきた。今回は第1部のメッセージ部分がほとんど完成したので、街の人達との会話をそれぞれの街や村に分けて紹介／　全体マップでもわかるとおり、ここで紹介できるのはまだほんの一部だ。

惑星イデア全体マップ

クルバ大陸
バクラ大陸
クラン島
アムール大陸

①シュラの村

幼なじみのバンとラーラの生まれ故郷だ。モルグの実を刈り取っているラーラに、バンがちょっかいを出すところからゲームは始まる。自然の恵み豊かな農村、それがシュラの村である。

ラーラに怒られてしまったようだ

②ワムの村

シュラの村のとなりに位置するワムの村は、シュラと同じように平和な村だった。しかし、宿敵ガラム軍の手に落ち、家は焼かれ、村人達は無残にも切り殺されていった。もはや昔の面影はない。

村長の話によると、ガラムは惑星イデアの国王の娘を捜しているらしい。その娘こそ誰あろうラーラである。そして、ラーラのいるシュラの村もガラム軍によって制圧されてしまう。

生き残った人々の恨みは相当深い

やつらの狙いはラーラなのか？ シュラの村が、ラーラの身が危ない

③サライの街

サライの街はクラン島唯一の港町だ。シュラやワムの村とは山脈で隔てられているため、ダンジョンを抜けなくてはならない。アムール大陸に渡るためにこの地を訪れたバン。しかし、船はモンスターによってほとんどが破壊されていた。この街では大陸に渡る方法を知っている少女、アニーと出会い、大陸まで共にすることになる。

どうやらこれがアニーのことの様

街の人達もかなり困っているのだ

きっとラーラを救い出してみせる

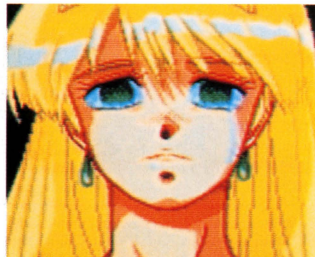
全4部のうち3部までの名場面

プレイヤーは第１部ではバンを、第2部ではリムを操作することになる。今回の主人公であるふたりが出会うのは第3部に入ってからなのだ。そして、第4部では前作の主人公のユウとサヤも登場する。

ここでは第１部のクライマックスから第3部のさわりまでを紹介。

第1部　ガラムと決戦

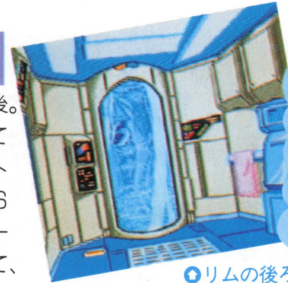
ラーラを救うために旅を続けてきたバン。ついにガラムの塔までたどり着いた。バンはラーラを取り戻そうとするのだが、ガラムはラーラをすでに妻として迎え入れたという。ラーラはガラムの手に落ちてしまったのだ／　ラーラの瞳からは涙がこぼれ落ち、バンは怒りのままにガラムに襲いかかっていく。しかし、ラーラの秘められた力を手に入れたガラムは不老不死となり、バンの今の力ではどうすることもできなかった。そして、バンはガラムの放つスパークによって天空へ飛ばされてしまう。

ガラムに歩み寄るバン。ラーラを救うことはできるのか

ガラムの言葉の意味するものは？

「ラーラはすでに私のものだということだよ!!」。不敵に笑うガラム

第2部　リム登場

ガラムとバンの決戦から20年後。コズミック・ハンターになりたてのリムは、惑星イデア付近をパトロール中に、イデアからのSOS信号をキャッチする。コンピュータのダンディの反対を押し切って、イデアの調査を開始するリム。

リムはとにかくバンに負けないくらい活発な少女だ。前作のサヤとはまったく正反対の性格。そんなリムではあるが、それはそれ今回も♡♡なシャワーシーンがあるぞ。次号には公開できるかも？

シャワーシーンも!?

リムの後ろ姿が見える。この後はご想像のとおりだ

ダンディは常に沈着冷静だが、リムにはどうも弱いようだね

まさに男まさりなリム。風呂上がりの一杯としゃれこむ

第3部　バンとリムの出会い

SOSの主、ピックを無事に助け出したリムであったが、反対にガラム軍に捕まってしまう。ピックからそのことを聞いたバンは、リム救出のために立ち上がる。そして、ここで初めて主人公のふたりが顔を合わせるのだ。

ピックがバンに助けを求めている。第３部のオープニングの１シーンだ

主な声優陣紹介

キャラクタゲームであるコズミックの魅力は、登場するキャラがアニメーションしてしゃべること。ここで紹介している声優の方々は、マニアにとってはすでにおなじみの方ばかりではないだろうか。声を聴けばきっとわかると思う。

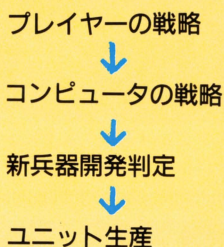
キャラクター	声優	紹介
バン	関　俊彦	陽気なバンの声は関さん。代表作は「ＹＡＷＡＲＡ」の松田役や、「赤い光弾ジリオン」のＪＪ役など
リム	鶴　ひろみ	鶴さんは「きまぐれオレンジロード」のまどか役や、『イースＩ・II』のリリアの声も担当していた
ラーラ	皆口　裕子	おしとやかで、心優しいラーラ役の皆口さんは、「ＹＡＷＡＲＡ」のヒロイン、猪熊柔役で現在活躍中
ガラム	鈴置　洋孝	憎きガラムの声は「らんま½」の九能役や、『ヴァリスII』の大ボスであるメガスを担当した鈴置さん
ピック	中野　聖子	中野さんは「Ｄｒ.スランプ」のがっちゃん役や、前作のコズミックのニャン役も担当していたのだ
ダーバ	飯塚　昭三	渋い声のダーバ役の飯塚さんは、「勇者エクスカイザー」の親分などを担当していた。かなりのベテランだ

ハイグレネーダー

『ハイグレネーダー』は12人の司令官を操って、部隊を編成していく戦略重視のシミュレーション。	4月5日発売予定	6780円（税別）
	シミュレーション	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

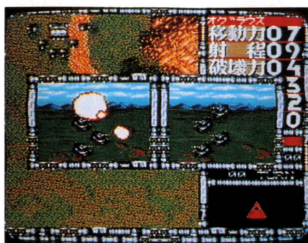
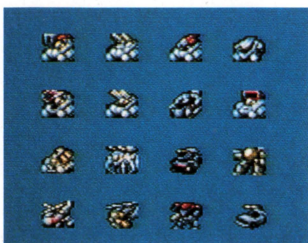
戦略要素が濃いシミュレーション

このゲームの舞台は環境汚染や資源の枯渇が大問題になっている近未来の地球。

ゲームは、プレイヤーの戦略、コンピュータの戦略、新兵器開発判定、ユニット生産の順に進められ、それが１ターンとなっている。プレイヤーの戦略では、プレイヤーが情報収集や部隊の編成などを行う。また戦闘もこのときに行う。そして次にコンピュータが同じことを行う。新兵器開発判定では敵の拠点を攻略したときに得る開発ポイントが一定のレベルになるたびに、新しい兵器が開発できるようになる。ユニット生産ではその時点で生産可能なユニットから、ランダムに生産される。そしてまたプレイヤーの戦略となる。

独自の部隊を編成

ゲーム中、プレイヤーは6つの部隊を指揮し、戦闘を進めていく。各部隊は最大で7つのユニットが配属でき、１ユニットは大半が４～5機からなっている。部隊に配属できるユニットは、プレイヤーの作戦や戦略により任意に変更できる。それによりそれぞれの部隊に主力部隊や別動隊、守備隊など自動的に決定される。

戦闘は基地が陥落するか、部隊が全滅、または撤退するまで繰り返し続けられる。戦闘方法はまず、プレイヤーが、「攻撃」、「防御」などのコマンドを選ぶ。その後は、その部隊を受け持った司令官が勝手に戦闘を行ってくれる。

ユニットごとの設定が細かい

戦闘画面では、部隊の中で一番戦闘能力が高いものが、表示される

ユニットの数は敵味方合わせて、総勢40以上のユニットになる

2つの画面で構成

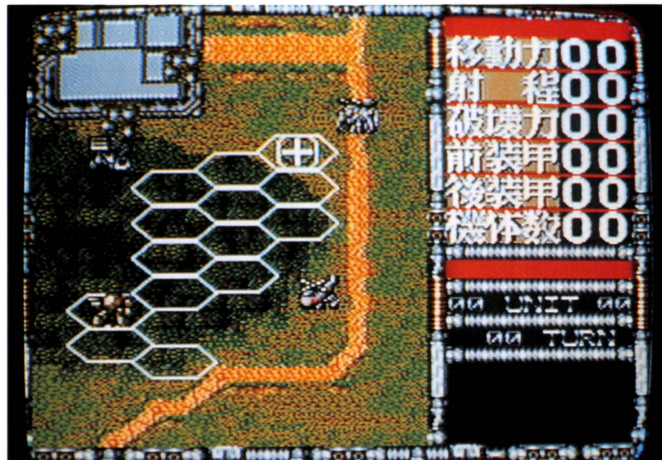
基本的にルート選択と拠点攻撃の2つの画面で構成されている。

ルート選択では全体のマップが表示され、部隊移動、拠点攻撃、部隊構成などの6種類のコマンドを使いながら、戦略的な要素が楽しめる。拠点攻撃はルート選択の中の１つのコマンドで、ルート選択画面上にある25個の拠点で、実際に敵との戦闘を行う。攻撃できる拠点は、部隊のいる拠点に隣接する敵拠点にだけ行え、最大で3部隊まで戦闘に参加できる。ここで勝つと開発ポイントが得られる。

ルート選択

この画面がこの世界のマップ。拠点どうしのつながりが分かる

拠点攻撃

拠点のマップは32パターンあり、ゲームごとに入れ替わる

画面は開発中のものでヘックスが表示されているが、完成版ではプレイヤーが与えた命令に従ってユニットが自動的に動くのでヘックスはなくなる

能力もさまざまな12人の司令官

ゲーム中では最大で12人の司令官がプレイヤーの手足になってくれる。司令官には砲戦や白兵など細かいパラメーターが数個ある。そして、それぞれに得手不得手な戦術を持っているので、その司令官に最適な部隊を配属させ、得意な任務につかせるのがいいだろう。

司令官が持つ部隊が全滅しても司令官は死亡することはない。

登場する司令官は全部で12人

司令官の中の１人「フィリー」

パズルボーイ

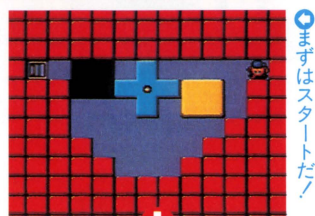
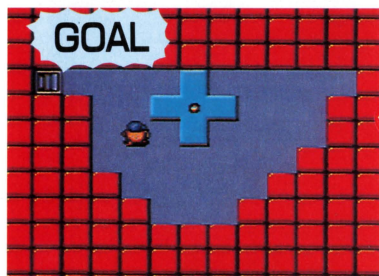
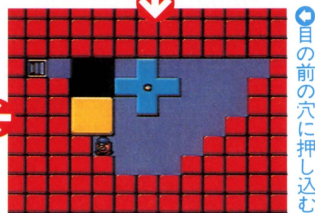
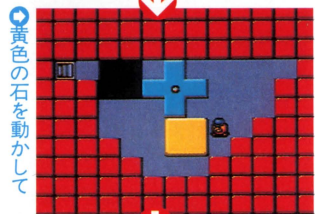
ゲームボーイやファミコンからの移植もの、面クリタイプのパズルゲームだ。ハマルのが怖い?	2月22日発売予定	6400円(税別)
	パズル	2M
	パスワード	通信対戦

ブロックを動かし出口を目指せ!

日本テレネットとしては初めてのHuカード作品になる『パズルボーイ』。ルールはとっても簡単。迷路の中に置かれた黄色の石や、青い回転ドアを動かし、ゴールの階段にたどり着ければクリアだ。

遊び方は大きく分けるとふたつ。1フロアごとにじっくりと解いていくパズルモードと、制限時間内に決められたフロア数を解いていくトライアルモードがある。トライアルモードではマルチタップを使った対戦プレイはもちろんのこと、GTでも対戦が楽しめるのだ。

まずはスタートだ!

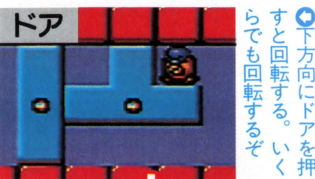
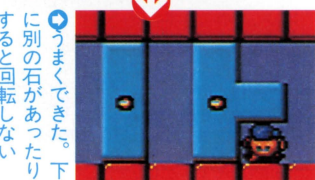
黄色の石を動かして

目の前の穴に押し込む

これでゴールの階段にたどり着くことができる。かなり簡単なフロア

ブロックは2種類

黄色の石は押して移動させることができる。迷路の中に穴があるときは、この石を持っていけば埋めて通れるようになる。もうひとつの青いドアは押すと、軸を中心として回転する。どちらのブロックも形は様々なので、実際の種類はもっと多いのだ。

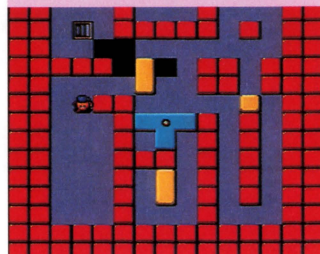
通路に穴があって前に進むことができない。石を押すと

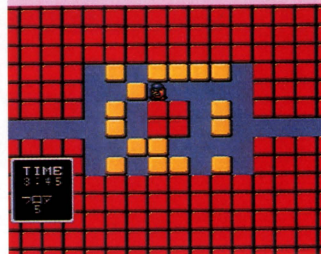
ご覧のように穴がきれいさっぱりなくなった。お見事!!

下方向にドアを押すと回転する。いくらでも回転するぞ

うまくできた。下に別の石があったりすると回転しない

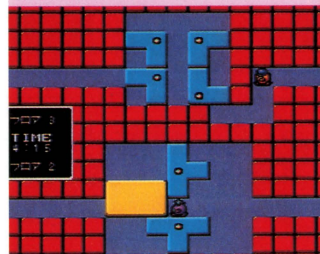
モードは全部で4つ

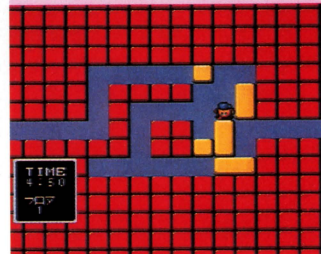
パズルモードは「パズルに挑戦」の1種類。トライアルモードの方は「ひとりでトアイアル」、「ふたりでトライアル」、「ふたりで通信」の3種類がある。各モードは制限時間の有無などはあるが、基本的なルールは共通だ。

トライアルモードは各フロアが横につながっていて、パズルを解きながら左へ左へと進んでいくのだ。対戦のときはゴールへ早く着いた方の勝利だ。

パズルに挑戦

あくまでひとりで面クリを目指していくモード。難易度別に20面ずつある

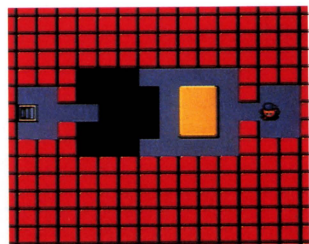
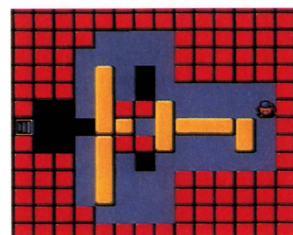
ひとりでトライアル

時間制限のある中でフロアをいくつクリアできるかが勝負だ。ひとり用だ

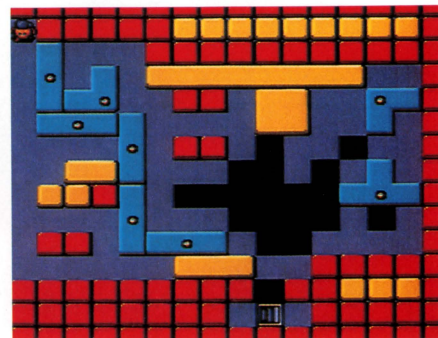
ふたりでトライアル

上下2分割の画面で友達とトライアル。マルチタップが必要になるけどね

ふたりで通信

GTで対戦すると、画面は基本的に「ひとりでトライアル」と同じになる

最初のうちはわりと簡単だ

マップは全部で200面

各モードは難易度が初級からプロ級まで4コースあり、それら全てを合わせたマップ総数はなんと200面にも達する。プロ級にもなると石やドアの組み合わせもかなり複雑になっているので、クリアは一筋縄では行かなくなる。しかし、迷路のサイズが小さかったり、石やドアの数が少なくても難易度の高いフロアがあるのは、このゲームの奥の深いところだ。かなり長く遊べそうだ。

徐々に複雑になっていく。これぐらいだとまだなんとかなりそう

ここまでくると、ちょっと頭がクラクラしてくる。気合で勝負だ

年末に『メルヘンメイズ』を発売し、その後のラインナップがなかったナムコ。今号もネタなし／かと思われたが、『ワールドスタジアム'91』の開幕が決定した。長いあいだコレを待っていた人も多いのではないだろうか。また、パック・イン・ビデオから発売が予定されていた『おぼっちゃまくん』もナムコから発売される。そうそう正月映画で話題になった「ちびまる子ちゃん」も夏頃を予定に開発が進められている。

プロ野球ワールドスタジアム'91

多人数プレイが可能なPCエンジンだからこそできた4人同時プレイを引っ提げ、約3年ぶりに続編の登場。チームデータも一新され、前作の10チームから14チームになった。今回は、前作との違いを中心にゲームを紹介。	3月21日発売予定	5500円（税別）
	野球	2M
	パスワード	――――

4P可能になり、3年ぶりに登場

前作の発売は本誌が創刊（88年の10月末）するよりも5カ月も前に発売されたものであった。

あれから約3年たち、ようやく日の目を見せた『ワースタ'91』。なんといっても一番のウリは「4人同時プレイ」が可能になったことだろう。これは攻撃時には打者を順番に操作し、塁にランナーが出た場合には打者を操作していない人がランナーを操作するようになる。また守備時においては投手と内野を同じ人が担当し、キャッチャーと外野を別の人が担当する。しかし、これは回ごとに交代する。他にもいろいろと変更された点があるのでそこを見ていこう。

タイトルの'91がキラリと光る

これが『ワースタ'91』。ピッチャーで判断できるぞっ

設定が自由自在

前作の『ワースタ』から約3年ということで選手たちも一新した。それにともなってなのか、選択できるチームが10チームだったものが、この『ワースタ'91』ではRチームが無くなり、『ファミスタ'91』と同じチーム数の14チームに増えた。しかし、『ファミスタ'91』のB（ブラボーズ）が『ワースタ'91』ではBw（ブルーウィンド）と名前が変わった。

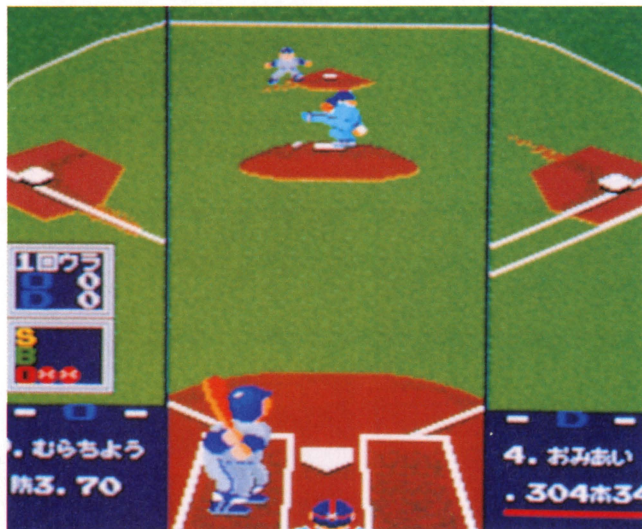
また、前作の『ワースタ』では隠しチームとしてOチームやAチームなどがあったが、はたしてこの『ワースタ'91』にはそういったチームがあるのか、今から興味はつきない。

前作とさほど変わっていないが…

ワールドスタジアム

10チームしかなくて寂しい

こんなチームもありました

ワールドスタジアム'91

14チーム。Mチームもある

新チーム！ ブルーウィンド

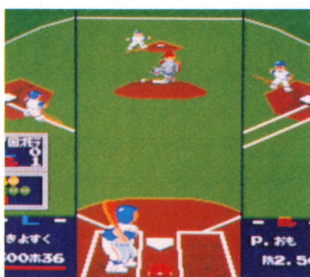
新しくここが変わった

大きく変わったのは「4人同時プレイ」が可能になったことだろう。もちろん『ワースタ』から比べると新たに加わったことがたくさんある。本家の『ファミスタ』でおなじみの「好調選手」や「ラッキー7の設定」などといったものがそれである。ここではその新しく変わった点について見ていこうと思う。

ドーム球場の天井が開いているシーン。空がとっても青いから〜♬

好調選手あり

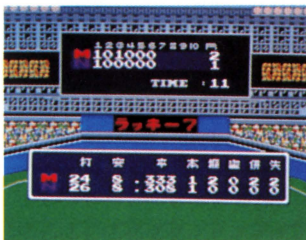
打席に立つとバットをクルクルと回す選手がそれ。このモードは『ファミスタ'88』から新しく加わったものである。このシステムはかなり好評で、それ以降の『ファミスタ』にはすべて入っている。つまり、このモードがないものは『ワースタ』を含めて3本しかない。また好調選手は長打率が上がり、データ的にホームランの少ない選手でも4番バッター並みにホームランを狙うことができる。ただし、ピッチャーは試合開始時に好調選手になることはない。ピッチャーが好調選手になるのは後で述べる「ラッキー7」だけになる。

見て見て！　これが絶好調選手の成績。目をつぶっていてもヒット!?

バットがまわっている選手ですので、きっと調子がいいのでしょう

うわーっ！　でっかいホームラン！　好調選手はひと味ちがうよ

ラッキー7の攻防

このラッキー7もまた『ファミスタ'88』から始まったものである。その名の通り、7回の表裏には全選手が好調となる。もちろん攻撃にしてみればこれ以上のチャンスはないが、守備にしてみればこれ以上のピンチはない。

『ワースタ'91』には9回と5回の2種類の試合時間が選択出来るようになった。このうち9回制では『ファミスタ'88』以降同様にラッキー7なのだが、5回制では、『ファミスタ'91』同様、ラッキー4も可能になった。しかし『ファミスタ'90』の応援団や『ファミスタ'91』の「ウェーブ」などのアトラクションはない。

字が小さいけれどラッキー7

さすがラッキー7。伸びる伸びる

これが「ウェーブ」。ハデだねぇ

両チームとも7回に得点されてる

その日の成績

これは『ファミスタ'91』より新たに加わったものである。しかし、『ファミスタ'91』のように「○打数□安打」という表示ではなく、きちんとその日の成績を順番に並べてある。これだったら、「サイクルヒット」なども、あとなにを打てばいいのかはっきりとわかる。また、チャンスのときに今日の成績が悪い選手にはクリーンナップだろうが思い切って代打を送る、などもいいかもしれない。

うーん、いまいち。交代かな

画面の右に小さく表示されている

絶好調！　もう少しでサイクル

新選手と細かな気配り

また、ほかにも細かなところまで変更してある。いや、これは変更というよりもナムコの『ファミスタ』や『ワースタ』への「こだわり」のような気がする。他のメーカーから発売されるほとんどの野球ソフトが実在するチーム名や選手名になっている中、かたくなに伝統(?)を守っているからなのかもしれない。後ほどくわしく説明するが、審判が6人から4人に減ったとか、ピッチャーの足下にはロージンバックが置いてあるとかなど、本当に些細な、それでいて存在感を感じるものばかりだ。

⇧ファインプレイもこの通り

新たな選手たち

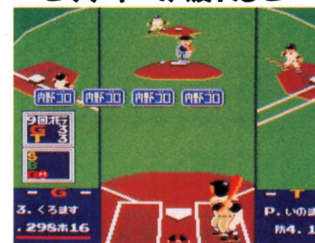
球団数が増え、しかもデータが一新されたこともあり、新たな選手が加わった。そのなかでも目を引くのが「おも」である。新人にしてはかなりの力を持っているのに加え、その独特な投げ方は一見の価値がある。独特な投げ方といえばもう一人、「むらちょう」。彼は新人ではない、むしろ大ベテランである。その彼の投げ方はマサカリ投法と呼ばれているとか…!?

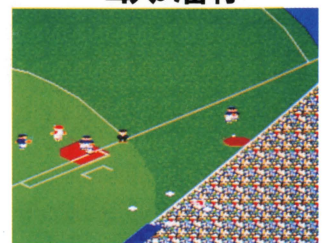
打者で目を引くのがBwチームの代打、「さとかず」である。残念ながら試合中なのでヘルメットを着用しているがパンチパーマをかけ、そのユニホームの裏地には竜の刺しゅうがしてあるとか…。また彼独特の話し方は味がある。

⇧新選手「むらちょう」

⇧「ロサモタはもう、球場の外にいます」

こんなところまでも

ゲームの進行には直接は関係ないが、変更になった点を挙げよう。まず、守備時においてピッチャーが疲れてくるとブルペンで他の控え投手が投球練習を始めたり、ピッチャーの足下にはロージンバックが何気なく置いてある。攻撃時には次の打者がネクストバッターズサークルでかまえてる。ゲーム終了後にはその試合のチーム打率が表示される。また、ワースタリーグは今回から審判4人制が導入された。これにより「疑惑のホームラン」がでなければよいが…。

⇧プレートに注目!!

4人の審判

⇧よくみると線審がいないよー

ワースタでは…

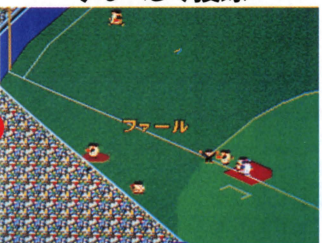
⇧次のバッターはまだ、ベンチかな

ワースタ'91

⇧ちゃんと、次のバッターがいる

ピッチャーが疲れると…

⇧もうヘトヘト。かえどきかなあ

ブルペンで投球

⇧おや、ブルペンでピッチング練習

その他変わったところ

最初にチラっと触れたがゲームのモードにも若干の変更があった。

たとえば、「エラー」。前作の『ワースタ』で初めて加わったものだが、ゲームだからそんなの必要がない!とか、スリルがあり、実際の野球に近づいたといった、というように賛否両論だった。そこで『ワースタ'91』では好みによって選択できるようにした。

また、多人数で交互にプレイする場合、9回までやっているとどうしても時間がかかってしまう。

⇧この画面でドームの開閉を選択

そこで通常の9回制のほかに、短時間で勝負が決まる、5回制も選択可能になった。それともう一つ、ゲームにはどのように関係するのかいまのところ不明だが、ピッカリドームが開閉式になった。

おぼっちゃまくん

以前パック・イン・ビデオから発売予定だったソフト。御先祖様の墓を守ることができるか!?	3月15日発売予定	6800円(税別)
	アクション	4M
	コンティニュー	――――

つれさられた友達を助けろ!

小学生を中心に「友だちんこ」や「おはヨーグルト」といった独特の喋りかた（茶魔語）で一大ブームを起こした『おぼっちゃまくん』がPCエンジンのアクションゲームになった。全4ラウンド＋α（1ラウンドは4エリア）で構成され、各ラウンドの最後にはとてもユニークなボスが待ち構えているぞ。また、冒険の途中においてあるさまざまなアイテムを取ることによって、頼りになる仲間達（お助け軍団やヘリコプターに乗ったおとうちゃま）が助けてくれる。はたして「ちゃま」は先祖の墓を荒らす者から墓を守り、連れ去られた「友だちんこ」を助けだすことができるのだろうか？

⬆これがストーリーなのだ

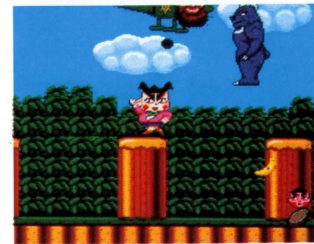
⬆水の中をスーイスイと泳いじゃう

⬆犬になると速く移動できる

⬆こんな変なボスも出てくるんだ

ちゃまのポーズがもりあげる

ゲームとしてはありふれたアクションゲーム。しかし、その中に盛り込まれた「茶魔ポーズ」はファンにはたまらない。たとえば、何もないところで方向ボタンの上を押すと「じしんまんまーん」のポーズをとる。何の意味もないが、なんとなく強くなったような気がする。また、ところどころの亀の甲羅の上では「まかせてもらえんか」のポーズをとり、画面上のアイテムが他のアイテムに変わる。

⬆わわっ、何だこの変なポーズは

⬆このポーズはもう定盤ですね

仲間をつかって

「まかせてもらえんか」のポーズによって変わったアイテムのなかには茶魔を助けてくれるアイテムもある。このアイテムによって「お助け軍団」の身我割成高（みがわりなりたか）などを呼ぶわけだ。身我割成高は茶魔の周りに近づく敵を頭突きをしてガードしてくれるんだ。

⬆泣きながらフライパンを投げる

⬆こんな仲間も出てくるんだ

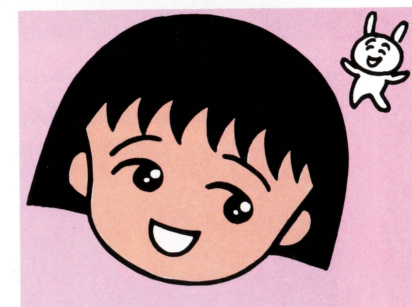
⬆やっぱり仲間はいいなぁ

ちびまる子ちゃん(仮称)

発売日未定	価格未定
ジャンル未定	容量未定

TVの大フィーバーぶりもさることながら、お正月映画でも大人気だった「ちびまる子ちゃん」がPCエンジンでもゲーム化されることになった。しかしながら、発売日や価格はともかく、ゲームの内容、ジャンルすらまったくの未定。ナムコのがんのすけ氏の話では「発売は夏頃を予定していますが、現在はまったくの白紙状態」とのこと。まあ、開発力があり、いつも発売日が決まるまで発表を控える同社だけに今回の行動はちょっとナゾだ。また、ナムコではPCエンジンのみならず、ファミコンやメガドライブでも発売を予定している。これらすべてが同じ内容のゲームになることは全く考えられない。

また、スーパーファミコン版はエポック社が発売することが決定しているし、ご存知かと思うがゲームボーイではすでにタカラから発売されてる。こちらのほうは評判がいいらしく、すでに「2」も予定されているとのこと。

新たな情報が入りしだい、随時紹介していく予定なので、しばらくはナムコから発売中のLCDゲーム『ちびまる子ちゃんのおかしでピーヒャララ』で遊んでいよう。

⬆もうすっかりおなじみのちびまる子ちゃん。かわいいね!

ハドソン

『イースⅢ　ワンダラーズフロムイース』の発売日がようやく定まった今、気になるのは『天外魔境Ⅱ卍MARU』の動きだ。気になる発売日だが、現在はまだはっきりとは決定していない。年内には登場するであろうとしか言えないのが現状だ。開発状況は、ビジュアルシーンを先行して開発しており、そのグラフィックの枚数は『天外魔境ＺＩＲＩＡ』をはるかに凌ぐ枚数が用意されているらしい。

イースⅢ ワンダラーズフロムイース

今号は、冒険の出発地点であるレドモントの街のマップと、この街で起こるイベントを中心に紹介。後半の2ページでは、公開可能な限りのボスキャラを、豪華にイラスト付きでまとめて見せるぞ！	3月22日発売予定	7200円（税別）
	アクションRPG	CD-ROM
	バックアップメモリ パスワード	――――

物語はこの街から始まる

オープニングが終わると、ドギに案内されて、この街にアドルが登場する。この辺は、プレイヤーが操作するのではなく、勝手にキャラクタが動いてくれる。

『イースIII』には、街はこのレドモントの街しかなく、新たな場所への移動や武器・防具の購入など、常に冒険の拠点になっているといえる。この街で、多くのイベントが発生し、アドルのつぎなる目的へといざなうわけである。

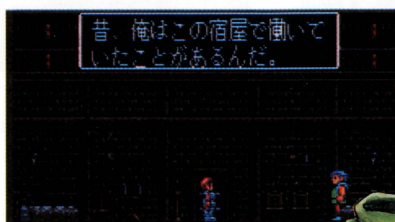
では、街で起こる最初のイベントシーンを追いかけてみよう。

街に入ったドギとアドル。バックに浮かび上がるタイトル。いい雰囲気だね

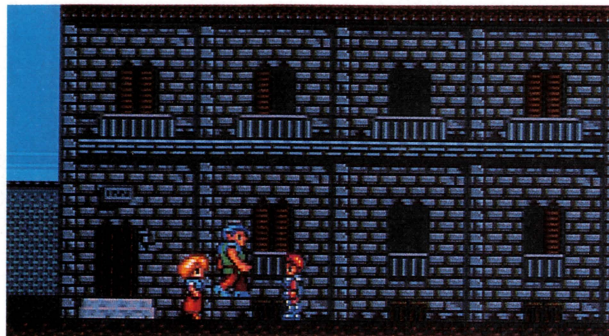
ドギに紹介され、アドルが登場するシーン

❶宿屋

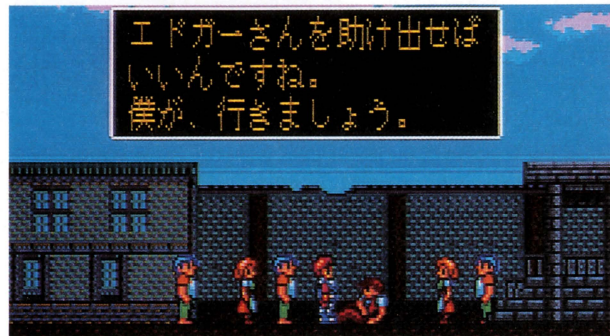
ドギが昔、働いていたことがある宿屋。スタートしてしばらくは、この宿屋にドギはいる。宿屋といっても、ここに泊まるとHPやMPが回復するわけではない。『イースIII』の場合、各場所へつづく道や街では、勝手にHPやMPが回復するので、一般的な宿屋は必要ないのである。

中にはベッドが2つ。わりとこぢんまりしてる

レドモントの街全景

街に入った2人は…

街に入った2人は、街の一番奥にある宿屋へとやってきた。ドギとアドルが立ち話をしていると、後ろから少女がいきなりぶつかってきた。エレナである。エレナはドギの幼なじみであり、2人は一瞬再会を喜んだが、エレナは急な用事があるらしく、足早にその場をあとにした。ドギはエレナの素っ気ない態度にむっとしつつも宿屋へ。アドルは街へ手掛かりを捜しに歩きだした。

⬅エレナの登場シーン。セリフのタイミングとキャラの動きが絶妙である

エドガー救出に採石場へ

街の人々から話を聞くと、この地方で起こっている天変地異の原因についてはさっぱり分からないらしい。手掛かりがつかめないまま街外れにくると、人々が集まっているのが視野に入った。話を聞くと、ティグレー採石場がモンスターに襲われ、採石場の責任者であるエドガーが逃げ遅れたらしい。アドルはみずからエドガー救出へ向かうことを決意し、装備を整えてティグレー採石場へと向かった。

⬅アドルの最初の目的はエドガーを救出することに。ティグレー採石場へ向かえ

❷エドガーの家

この街と、ティグレー採石場の責任者であるエドガーの家。責任者の家だけあって、家の中の作りは立派である。ゲームスタート直後はだれもいないが、ある程度ゲームが進むと、ここでは数々の重大な話を聞く場所になる。街へ戻ってきたら、必ずここへ寄ってみよう。

⬆中はとても立派な作りである

ティグレー採石場

❹アイテムショップ「シンシア」

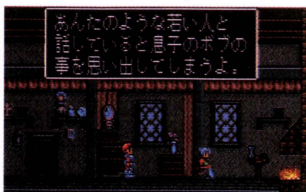
若き女主人、シンシアが出迎えてくれるアイテムショップ。顔に似合わずしっかりもので、値引きは一切してくれないと評判。リングを使うと消費してしまうリングパワーも回復してくれる。ただし有料だ。

アイテム	
薬草	100G
ブロシアの秘薬	SOLD OUT
幻影の鏡	500G
アミュレット	1000G
精霊の首飾り	50000G
その他	
リングパワーの回復	100G

⬆立ってお迎えしてくれるシンシア

❸アイーダの家

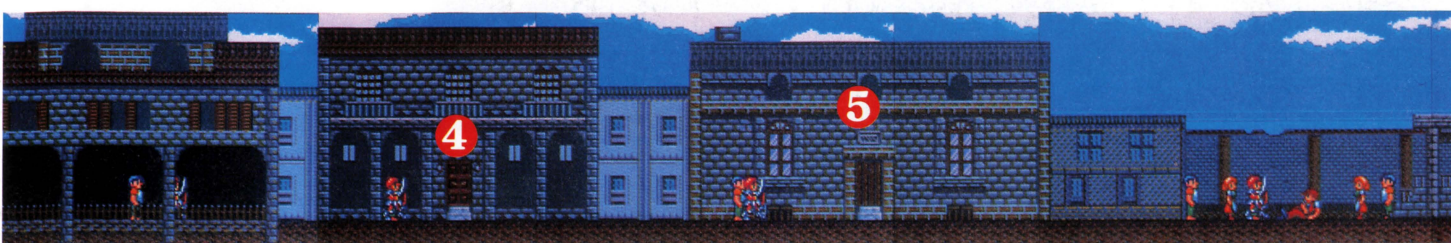
街の人々の話では、息子のボブがいなくなってから、すっかり元気を失ってしまっているらしい。最初はそっとしておいてあげよう。

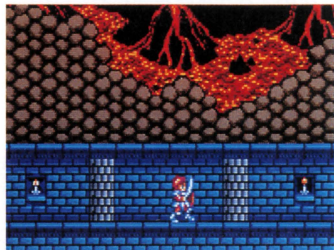
ここには、あるアイテムを持ってくると受けるダメージを半分にしてくれる、SHIELD RINGがもらえる。

⬆背を向けた姿がさみしそう…

❺アドニスの武器屋

とりあえずショートソード、レザーアーマー、ウッドシールドでひとおりの装備を整えよう。あとの品物は高額で当分手がでない。

ソード	
ショートソード	400G
ブロードソード	8000G
アーマー	
レザーアーマー	300G
チェインメイル	1500G
バンデッドアーマー	12000G
シールド	
ウッドシールド	200G
ラージシールド	6000G
バンデッドシールド	10000G

⬆壁にはたくさんの武器・防具が

闇の世界に潜むボスキャラクタ

今回お見せするボスキャラはイルバーンズの遺跡までである。イルバーンズの遺跡は2番目の目的地であるが、それまでになんと5体ものボスキャラが登場するわけである。これほど豪華なゲームはなかなか見つからない。登場するボスキャラも、どれを見てもあやしいまでに美しい。

⬆いったいこの先にはどんなヤツが？

ティグレー採石場

ここには3体のボスキャラと戦うことになるのだが、イスターシバと戦うのはかなり先のことになる。レベルが低い序盤戦なので、苦戦することは必至である。

⬆複雑に入り組んだ採石場だ

闇の妖術師　デュラーン

闇の側と契約を結び、自分の魔力を飛躍的に高めたのが妖術師デュラーンである。契約を行った時点で老いることのない肉体を手に入れることにも成功している。

妖力によって同時に数本の剣を操り、アドルに向けて飛ばしてくる。さらに、自らを数体に分身させて移動しながら3方向に弾を撃ってくる。最初のボスキャラにしてはなかなか強敵に見えるが、実際に戦うとそれほど強くはないハズだ。落ち着いて戦うのがポイントだろう。

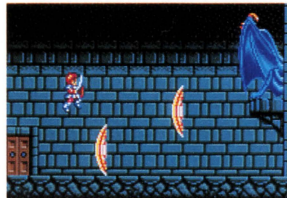
⬆希代の妖術師デュラーン。己の魔力を高めるために闇の力に手を出してしまった

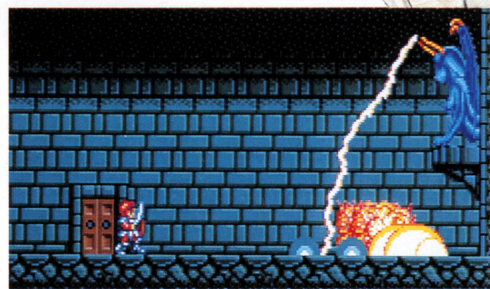
⬆デュラーンの操る剣がアドルに襲いかかる！　前からは３方向弾が！　アドル絶体絶命か!?

⬆分身もこなすデュラーンの魔力。だが、しゃがんで戦えば比較的安全に倒せるはず

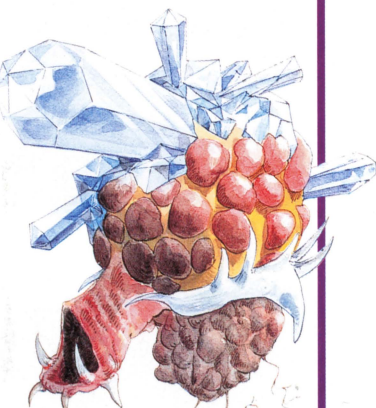
邪悪な妖魔　エルフェール

美しい女性の姿をしているがその性格は邪悪で残酷。敵が遠くにいるときはウェーブを放ち、近づいてくると頭に生えている2本の角から下に向けて稲妻を落としてくる。この稲妻はアドルのHPを一気に奪う強烈な攻撃。できるだけ、この攻撃は受けないように戦うべきだ。

⬆一見、美しい石像としか思えないが…。近づくとその牙をむいて襲いかかる！

⬆ウェーブはジャンプでうまく避けろ！　タイミングが命！

⬆この稲妻攻撃だけは何があってもくらってはいけない

魔鉱物　イスターシバ

地中に数百年、数千年と横たわりついに生命が宿るに到った魔の鉱物。本体自体は動くことはできないが数々の特殊な力を持っている。攻撃方法としては鉱物を飛ばしてくるだけ。だがここで気をつけたいのは弱点の側を回転している赤い球体だ。弱点を攻撃しようとしてアドルがこれにぶつかると後方で回転している青い球体にワープさせられてしまう。そのときにダメージを受けてしまうことが多いので、それさえ注意すれば危険な相手ではない。

⬆赤い球体から青い球体に飛ばされた瞬間。水晶に気をつけろ

⬆画面右上の弱点を狙ってジャンプ＆アタック。しつこく攻撃しないと倒すことはできない

⬆ゲーム中にはこんな姿は絶対にでてこないイスターシバ

イルバーンズの遺跡

イルバーンズの遺跡付近には、活火山があり、最近急に噴火し始め、火口から炎を吹き上げている。ここに登場するボスは、炎に関係している2体が待っているぞ。

このイルバーンズの遺跡の見せ場といえば、吹き上がる炎との追いかけっこだ。手に汗にぎる死闘は、プレイヤーをゲームの中へグイグイと引き込んでいく。これはプレイヤーにとって最高の幸せだ。

⬆果たしてこの遺跡の奥に待ち受けるボスキャラたちとは!?

火炎竜　ギルン

この世に火山が誕生したときに同時に生を受け、悠久の時間を生き抜いてきた火竜。

その全身は燃え盛る炎に包まれていて、体に触れる者に大ダメージをあたえる。また、翼の必要もなしに空中を飛び回る能力も有している。

生き物の気配を感じると高熱の溶岩流の中に身を潜ませて待ち伏せして、そばを通る獲物に襲いかかってくる。

⬆地下に流れる溶岩流に乗ってギルンがやってくるぞ!

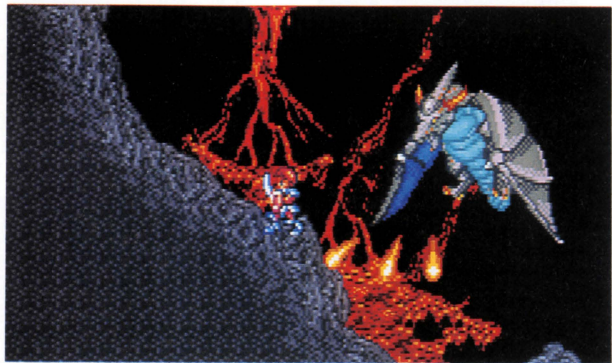
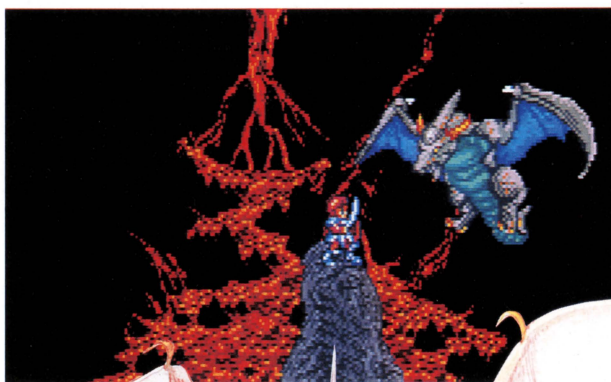
⬅全身が炎に包まれているため本来の姿はよく見えないぞ

⬅ついに本体を現したギルン。アドルとの一騎打ちが迫る。勝算はあるのか?

灼熱の飛竜　ギャルバ

灼熱の体を持つ飛竜、それがギャルバである。もともとは火山の守護神だったといわれているが、いつの頃からかその身を魔に染めて、遺跡の奥深くの自分の住処に迷い込んだ冒険者を襲うようになった。

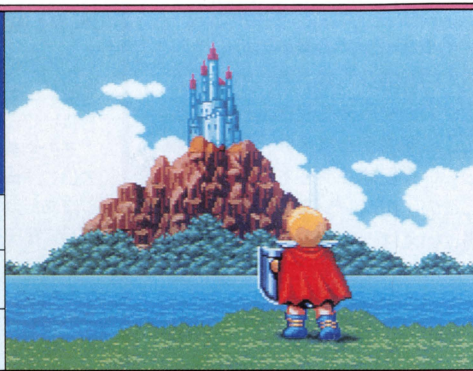
空中を自在に飛行するため攻撃がしにくく、さらに3方向に炎を吐いて攻撃してくる。また戦う場所の凹凸が激しく苦戦は必至だろう。薬草やリングなどの装備を忘れずに戦いたい。

イラストにくらべて実際の写真のギャルバはちょっと太めだが、これはこの洞窟に迷い込んだ冒険者をたらふく喰ったためともいわれている。

⬆至近距離からのファイヤー攻撃!　負けずにバリバリ応戦しよう

⬅ここから飛んで攻撃しよう。ちょっと高くて怖いけど…

➡イラストではちょっとスマートなギャルバを紹介。お腹空いてたんだねぇ

アドベンチャーアイランド

この『アドベンチャーアイランド』は、数年前ゲームセンターにあった『ワンダーボーイ イン モンスターランド』の続編。また海外のマスターシステムで『ワンダーボーイIII』としてSEGAから発売されている。

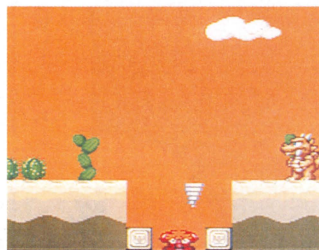
4月19日発売予定	5300円(税別)
アクション	2M
パスワード バックアップメモリ	――――

業務用モンスターランドの続編

パッと見るとお子様向けのゲームに見える。しかし、実はなかなかハードなアクションゲームなのだ。ストーリーもその画面に似合わずドロドロしたものである。

前作の最後のボス、メカ・ドラゴンにより呪いをかけられた主人公は、呪いを解くアイテム、サラマンダークロスを探して旅に出る。

⬆いよいよ冒険の始まりだ!

どこが前作と変わったか

横にスクロールする画面の中を、剣と魔法を駆使し敵を倒すアクションゲームなのは前作と変わらない。しかし前作にない2つの新しい要素が加わった。1つはキャラの変化である。これにより装備できる武器や防具の制約ができたが、変化したキャラの特性によって今まで行けなかったところにも行けるようになる。そしてもう1つはCP(チャームポイント)というパラメータが加わった。この数値が低いと買えない装備などが出てくる。この数値は敵を倒すと出る「ストーン」というアイテムを取ることにより1ポイントずつ上昇する。また鎧や変化したキャラにより数値は上下する。

⬆ただいま竜巻の魔法で攻撃中

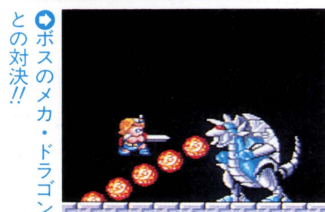
⬆スイスイとは泳げないんだ。つらい

⬅ここでセーブができる

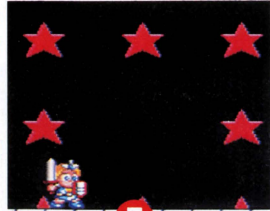
⬆ジャンプでうまく飛び越えろ

始まりは前作の最後から

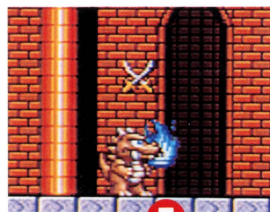
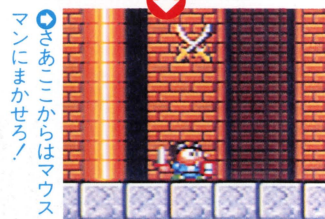
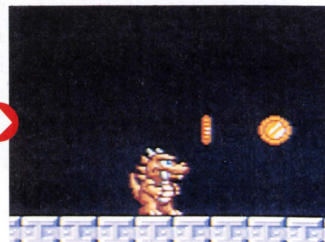
このゲームのオープニングは前作の最後のシーンから始まる。これにより前作をプレイしたことのない人も、すんなりとゲームの世界に入って行ける。敵と戦いながら迷宮をさまよった後にボスのメカ・ドラゴンと対決することになる。見事倒すと「呪いの火の玉」が出現するのだが、触れると醜いトカゲの姿に変えられてしまう。そこから『アドベンチャーアイランド』の幕開けとなるのだ。

⬅前作の最後のダンジョンから始まる

⬅ボスのメカ・ドラゴンとの対決!!

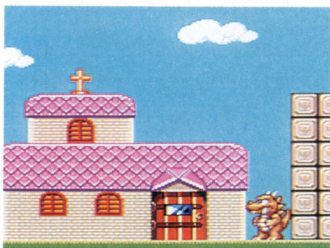
キャラが次々と変化

ボスを倒すと「呪いの火の玉」が浮かび出る。火の玉に触れないかぎりお金が出続けるが、触れてしまうと、その時点で別の獣の姿に変えられてしまう。これはボスを倒すごとに行われ、今まで行けなかった場所にも行けるようになる。たとえばマウスマンになったら、マウスブロックを登るとかね。

⬅いまいましい呪いの炎

⬅「やったー」倒した

⬆ウワッ!! ぶつかってしまった

⬅長い付き合いのリザードマンとお別れ

⬅さあここからはマウスマンにまかせろ!

⬆なっ! なんなんだこの姿は

町を拠点に5匹のボスを倒せ!

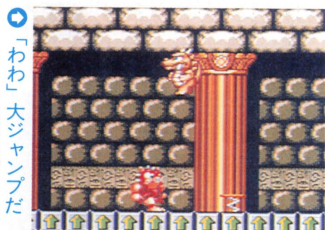
町は1つしか存在しない。そこでは体力を回復したりセーブしたり、あまり強力ではないが装備を一式そろえることができる。この町は世界の中心に位置しているため、ここから砂漠や海へ行くための扉を見つけ出すことになる。またボスを倒すと、一瞬のうちに町へ戻ることができる扉が出現する。

ここからつらい戦いが始まる

マミー・ドラゴン編

町の真ん中にある塔は砂漠に通じている。しかし海の向こうにある家で、鍵を取ってこなければ入ることができない。砂漠にはピラミッドやスフィンクスがあり、ピラミッドの奥にはボスのマミー・ドラゴンがいる。しかしピラミッドの中は迷路のように入り組んでいる上にトラップがふんだんに用意されている。

リザードマン
一番最初に変化する獣の姿。口から真っ赤な炎をはき遠くの敵を倒せる

「わわ」大ジャンプだ

このスフィンクスの中には何が…

スライムのようなゲル状の汚物だ

カーソルをうまく合わせれば、復活の薬が手に入るのだ

ドラゴン・ゾンビ編

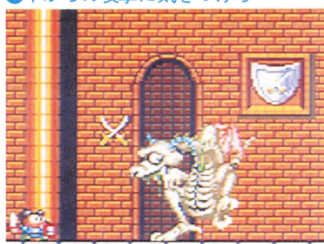
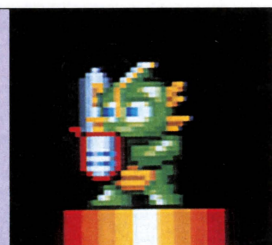
町の左にあるマウスブロックを登って行くと薄暗い森に出る。ここで出現する雲の出す炎には、ちょっと苦労するかもしれない。森の奥には復活の薬やかなり強力な装備を売っているお店がある。そのお店の近くにあるタワーにはこの森のボス、ドラゴン・ゾンビが待っている。

マウスマン
小さくてどこへでも入って行ける。マウスブロックにへばりつける

雲の出す炎に気をつけて突っ走れ

下からの攻撃に気をつけろ

キャプテン・ドラゴン編

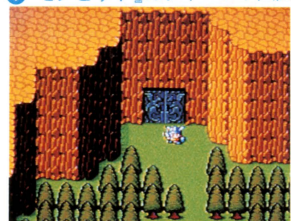
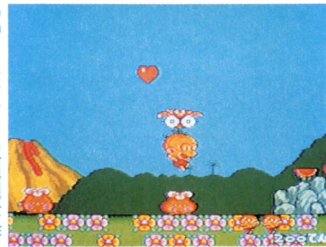
砂漠の一番右の建物の中に剣がある。この剣を使って海にある壁を壊して泳いで行くと、奥にひっくり返った沈没船がある。この船に3番目のボスのキャプテン・ドラゴンがいるのだが、たどり着くまでに船員の亡霊などが出没しプレイヤーの行く手を阻む。

ピラニアマン
唯一水の中を泳げるキャラクタ。水の中ならこいつにおまかせだ!!

ひっくり返った船。海賊船かな?

こいつは海賊なのかな?

INNER EYES
その他のソフト情報

ハドソンのRPGは何も『イースIII』や『天外魔境II』ばかりではない。この『モンビット(仮称)』も忘れてはならない。このゲームもやはりCD-ROMの作品である。主人公がドラゴンを育てながら、共に冒険をしていくという異色作だ。ドラゴンも育て方により、その特性も変わってくるとのこと。現在はまだ開発途中で詳しいことはわかっていないのが残念だが、発売は秋頃を目指しているそうだ。

そして、もう1本は『PC原人II』だ。こちらはあのコミカルアクション『PC原人』の続編で、基本的な部分は前作のシステムを受け継いでいる。しかし、前作の魅力のひとつでもあったキャラのグラフィックパターンは、大幅に増えている。こちらの発売時期はすこし早く、夏頃になる模様。どちらの作品も新しい画面写真を得るのには、もうしばらく時間がかかりそうだ。

『モンビット』のフィールド画面

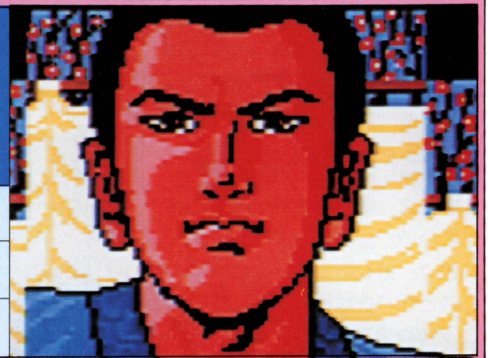
『PC原人II』の画面写真だ

ナグザット

Xデーは3月29日に決定した『三国志　英傑天下に臨む』。ホッと一息かと思いきや、出るわ出るわで今月はナ〜ント5本になってしまった。後ろにある「新作カレンダー」を見てもらえばわかるように、まだまだネタは尽きない。それと、CD- ROMとHuカードの両メディアで発売になる『魔導戦士（仮称）』と『ゼロウイング』の画面写真も入手した。開発状況から『魔導戦士（仮称）』のほうが発売は早そう。

三国志 英傑天下に臨む

あとは細かいバグ取りを残すだけとなった。もちろん、今までわからなかった戦闘シーンも加わっている。そこで今回はその戦闘シーンを中心に紹介。それとかなり長いオープニングもちょこっとだけ見せよう。

3月29日発売予定	8800円（税別）
シミュレーション	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

ビジュアルが加わり完成間近

中国の歴史の中でも、一番ドラマ性が高いのがこの三国志であろう。西暦でいえば200年代、そのころの日本といえば卑弥呼の時代である。その三国志をゲーム化したのがこの『三国志　英傑天下に臨む』だということは本誌でもお馴染みだろう。CD- ROMの大容量を生かし、シミュレーションというデータに容量を食われる分野においてもビジュアルシーンを満載できた。

そのビジュアルシーンであるが、現在のところ開発中ということもあり、オープニングとエンディング、それに戦闘終了後に流れることしか分かっていない。また、通常のコマンド入力時には、コマンドを入力するたびに小さなウインドゥ内にそのコマンドに基づいた小さなアニメーションが現れる。

選んだコマンドの成否にかかわらず、このようにアニメーションする

国民を働かせて、国土を豊かにするのも大切だ

関羽。本名ではないよ

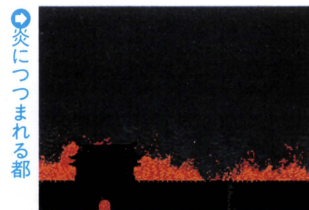
黄忠。中国では「年とってますます盛んな人」の意味にも使うとか…

長いオープニング

オープニングはひたすら長い！しかもその内容というのは、三国志の元になったと言ってもいいくらいの「黄巾の乱」。この乱のことを説明している。また、本誌1月号で紹介した通り、自分が選択する武将によっても多少変わってくる。

炎につつまれる都

戦闘によって死人の山

黄巾の乱において、国土は荒れに荒れた。被害にあうのは弱い者

劉備だと…

「判官びいき」というわけだろうか？三国志に登場する英雄の中で最も人気があるのが、劉備である。本場中国でも曹操の話のときにはあくびをしながら聞いていた子供も、劉備の話になると涙を流しながら聞き入るという。

そんなわけで、本誌1月号でも桃園の誓いのシーンを紹介したが、それよりも張飛やのちに劉備の第2夫人になる芙蓉姫との出会いのシーンのほうが魅力的。

劉備は姫をかばうが…

劉備たちの危機を救ったのが張飛

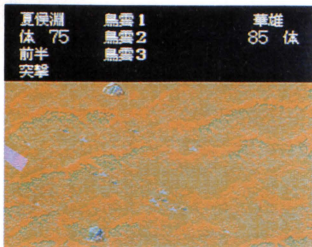
やっと公開になった大戦闘シーン

三国志に限らず、この手の歴史シミュレーションにおいてメインになるのが戦闘シーンであろう。その戦闘シーンだが簡単にいえば「将棋」のように駒（武将）を動かし、敵の駒（武将）に隣接すると戦いになる。このとき、さまざまな陣形を用いて戦うわけである。また、計略を使うことも可能だ。

部隊を置いたら、いよいよ戦闘

陣形が大切

敵と隣接することによって戦闘に入る。部隊は歩兵、騎馬、弓矢と3種類からなる。

戦闘に入ると、まず陣形をきめるようになる。この陣形は攻める側と攻められる側によっても変わってくる。また各陣形は武将をどの位置に置くかによって、それぞれ3つに分けられる。鶴翼の陣を例にするなら、武将を守るために一番後ろに置くのは「鶴翼1」、中間におくのは「鶴翼2」、そして武将自ら先頭に立って戦うのは「鶴翼3」となっている。もちろん、陣形によって有利不利がでてくる。また、兵士は命令を与えるだけで操作することはできない。そのため、戦闘は前半後半に分かれていて、後半になると改めて兵士達に指令を与える必要がある。

出陣シーン。関羽がんばれ！

城は防御力が0になるまでだめ

各陣形ごとに3つずつある

敵との戦闘。陣形が大切

システム手帳が付いてくる

『三国志　英傑天下に臨む』はなんとシステム手帳付きで発売になる。右の写真がそれだ。それと一緒に写っているのが横山光輝氏の描き下ろした『三国志　英傑天下に臨む』のパッケージである。高橋幸宏氏の音楽に横山光輝氏のイラスト、それにシステム手帳と3大特典付きで発売になる。

パッケージのほうに目がいく!?

計略を使って

力による戦い以外に「計略」というものもある。これは武力よりも知力や徳によって成否が決まる。また、知力が低いと使えなかったり、敵の潜んでいる地形によっては使えないものもある。たとえば「火計」は平地や森では効果を発揮するが山や川では使用すらできない。ほかにも「罵声」や「説得」などさまざま。中でも「説得」は敵の武将の忠誠度を下げ、ついには寝返らせるという一石二鳥のオイシイワザだ。もちろんこういった戦局すら変えてしまうものは知力の高い武将でしか使うことができず、しかも武力の高い武将でも成功する確率は低い。武力の低い武将はイザというときのために、普段から学問所に通わせ教育しておこう。

数々の計略がある

成功すれば、いいのだけれど…

このように計略ごとにアニメ入り

うーん残念ながら失敗に終わった

迫力の一騎打ち

戦闘シーンには今まであげたほかに「一騎打ち」というものもある。これは武将の武力と体力で勝負が決まるというものだ。戦闘になった直後の陣形を決める画面のときや、敵の武将と自分の武将がとなりあった場合に起きる。

戦闘にはいくつかのコマンドがある。攻撃では確実だが少ししかダメージを与えられない「牽制」から、与えるダメージは最高だが失敗する可能性の高い「捨て身の攻撃」、敵に降参するよう勧める「勧告」、あまり意味のない「防御」までさまざま。とにかく、このゲーム中で最も八デなシーンである。そうそう、勝ち目が無い場合には「退却」するに限るぞ。

どのコマンドにしようかな

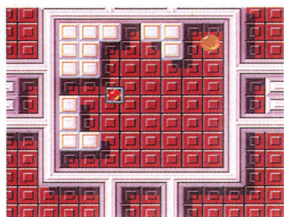
張飛にかなう相手などいるものか

いたたまれずに降参してくる武将も

TITAN

フランスで大流行したブロック崩しの移植！後ろにそらしてもミスにならないところが新しい。	3月上旬発売予定	5900円（税別）
	アクション	2M
	パスワード	――――

時間と勝負のブロック崩し

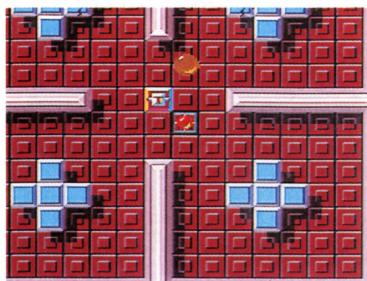
今までにあったブロック崩しはほとんどがボールを後ろにそらすとミスになった。しかしこの『TITAN』は正真正銘のブロック崩しなのだが、そういった反射神経を駆使するゲームではなく、ボールの軌道を変えて制限時間内に画面上すべてのブロックを消せばOK。「そんなの簡単じゃねえか」と考えている人も多いんじゃないかな。たしかに時間さえあれば簡単だ。しかし、最終的には常にブロックを壊していないと時間が足りなくなる。

単純な最初の面

同じ部屋が４つくっついている面

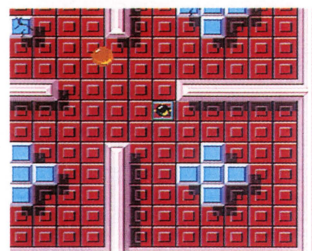
各アイテムを使って

ブロックを壊すことにより、その下からアイテムが出てくる場合がある。このアイテム、なんと、ひとつとして無駄なものはない。アイテムはその上にパッドを重ねることによりとることができる。たとえば、「T」とかかれたアイテムが画面上に出たとする。このアイテムのある場所にパッドを持って行き、重ねることによってアイテムの効果、このアイテムの場合は残り時間が延長されるわけだ。それともうひとつ、ブロック自体がアイテムになってあるものもある。これは先の面にならないと出現しないのだが、「S」と書かれているものがそれ。このアイテムはそのブロックを壊した時のアイテムの効果が現れる。このアイテムはスピードを変えるものである。

これは時間が長くなるアイテム

こっちは単なるボーナス点

アイテムいっぱいの面

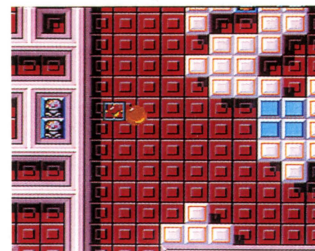
テクを駆使しよう

今までのブロック崩しでは、パッドのどの部分にボールが当たるかによって跳ね返りかたが変わっていた。たとえば、パッドの端になればなるほど、ボールが左右に大きく移動しながら上下し、パッドの真ん中に近いほど左右の振れは小さくなった。

もちろんこのゲームでもそれは当てはまり、実際必要テクニックとして存在する。軌道を変える時、どの部分に当てればどのようにとぶ、というものを考えないとゲームをクリアするのは難しい。

また、永久パターンもブロックを破壊するのには欠かせないテクのひとつ。このゲームの場合、左右にブロックの列が出来る場合がままある。そういったものは左右に直線的にボールを動かすことができるとかなり楽である。

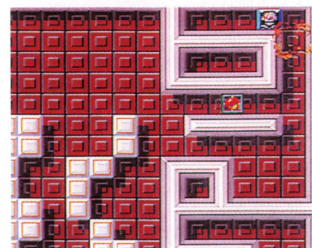
また、Ｉボタンを押しながらボールに触れると、ボールは止まる。

縦方向に移動させて

ブロックが消えるまで同じ動き

このようにボールを止めて

こうなると終わり

時間の制限があるということは、当たり前だが、時間が無くなるとミスになるということだ。

それともうひとつ、ブロックのなかにはドクロの模様のブロックがある。これは触れると爆発し、ミスになる。普通にプレイしているとまず当たることはないが、先の面ではかなりいやらしい場所にあるのでボールの行方には再三の注意が必要になる。

ミスはこの2つだが、先のほうの面でミスをするのは致命的。それというのも時間に制限があるからだ。制限時間というものは前の面での残り時間から始まる。しかも、初めのほうの面では残り時間をかせぐことが可能なのだ。しかし、一度ミスをすると初めの持ち時間に戻ってしまう。

基本的にゲームミスはこの2つだが、ドクロブロックに触れることはよっぽどボーッとしていないかぎりまず大丈夫。先の面に行けばイジワルなところに設置されて場合もあるが、ボールといっしょに移動すればかなり防げるはず。

むこうも移動してる

バクハツッ！　それはないよ～

あと１秒で終わっちゃうよ～

1943改

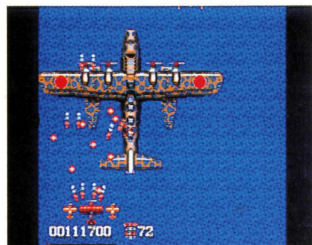
業務用の同名シューティングゲームからの移植。今回は途中のビジュアルを含めVモードで紹介。	3月22日発売予定	7200円
	シューティング	4M
	コンティニュー	――――

Vモードはこうなる!

『1943改』にはHモードとVモードの2種類があることは以前に書いたと思う。しかし、今までHモードでは紹介してもVモードで紹介したことはないだろう。それというのも基本はあくまでHモードであり、Vモードはおまけに過ぎないからだ。そしてVモードは自機などが縦長になり、見栄えが良くないというのもある。

本当にそうだろうか？

実際、縦長になり業務用の画面に近付いたのは確かだ。しかし、左右が黒くなるのは何となく落ち着かない。また、敵の出す弾も避け易いとは思えない。正直な話、メリットを感じないのだが…。下の写真はすべてVモードによるものである。下の写真でわかるようにゲーム画面では左右が黒くなる。

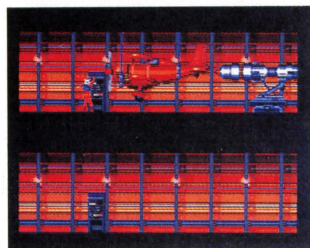
かなりシビアなようだ

縦横の比率が若干変わったていど

つなぎ目はアニメで

アーケード面とオリジナル面がくっついて一つのPCエンジン版『1943改』が成り立っていることは以前にも書いた。しかし、アーケード面とオリジナル面とのつなぎはどうなるのだろうか？　結論から言うとアニメーションが入る。なかなか細かな、しかも凝った演出は見物。しかし、何となく難しさをほのめかす内容になっているので気を引き締めないと飛び立った直後にゲームオーバーという悲惨な状況になりかねない。

実際オリジナル面はそれまでの面が幼稚にさえ感じるほど難しい。まだ若干の手直しを要するROMだったが、雨の様な弾数や画面を埋め尽くすのかと思うほどの敵には正直いってオドロイタ。しかし唯一の頼みの綱であるアイテムを持った飛行機が、途切れることなく出現してはくれる。

オリジナル面はそれまでの「戦艦」や「爆撃機」とは違い、要塞や武装列車となっている。オリジナル面は完全にカプコンの手を離れ、ナグザットのものになっている。業務用からの移植と考えるよりも新しい『1943改』と考えよう。

ここまでもかなり大変

美しいグラフィック。コーヒーブレイクってところかな

自機をよく見てみると、ちゃんと変わっているよ

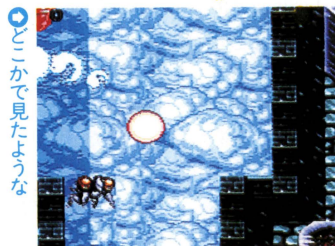
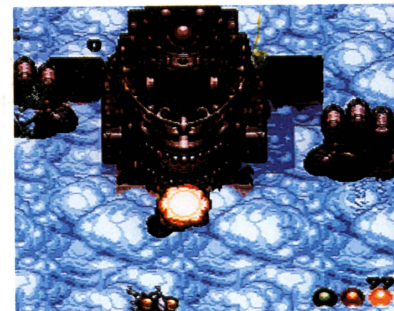
魔導戦士（仮称）

発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM／未定

『魔導戦士（仮称）』の画面写真を入手した。このゲームは後ろの「新作発売カレンダー」でお判りの通り、CD-ROMとHuカードの両メディアで発売が決まっているものだ。

写真を見てもらえばわかると思うが、縦スクロールのパワーアップ型シューティングである。武器は数種類あり、それが何段階にかパワーアップする。ちょうど、ハドソンの『ガンヘッド』を思い浮かべてもらえば、なんとなく外観がわかってもらえると思う。

また、Huカード版は容量が今のところ未定になっている。それともうひとつ。どうやらCD-ROM版のほうを先行発売し、その2カ月後をメドにHuカード版が発売されることになりそう。

どこかで見たような

巨大なボス。早く遊びたいよ～

ゼロウイング

発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM／未定

『魔導戦士（仮称）』と同様にCD-ROMとHuカードの両メディアで発売になる。

この『ゼロウイング』は業務用からの移植モノ。業務用のものはあの東亜プランが作ったものだ。横スクロールのシューティングで「プリソナビーム」という特殊武器で敵を吸い込み、バリアがわりにつかうことができる。ナムコの『ギャラガ』で自機を吸い取る敵がいるが、あれが自機になったと考えてもらえればわかるだろう。こちらもCD-ROM版が先行されそうだ。

最初のトラップ。とにかく連射。ひたすら連射、鬼のように連射

ボス。大きくてとても強い

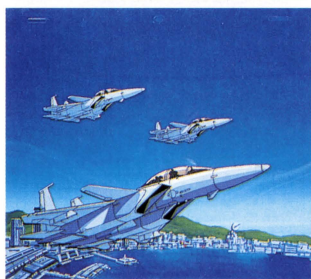
NECアベニュー

90年も押し詰まったある寒い日、再び我々は都内某所にあるNECアベニュー秘密研究所へ突撃取材を敢行した。そこでアーケード版の人気ゲーム、『ボナンザブラザース』と『ゲイングランド』の移植が進行中であるという新情報を入手した。さらに完成真近い『ダウンロード2』をプレイすることもできた。そして我々は美味しい夕食をごちそうになってしまった。今号の記事に影響がでなければいいのだが。

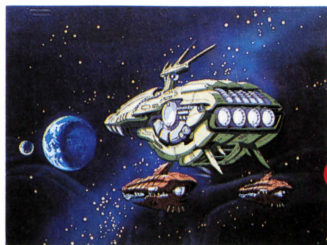
ヘルファイアーS

『ヘルファイアーS』の開発進行状況は、約90%といったところ。ゲームシステム自体の移植はほとんど完成状態で、あとはオープニングやゲームのあちこちに散りばめられるビジュアルの製作がおこなわれている。	3月発売予定	価格未定
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	――――

美少女満載のデモだ

PCエンジン版の『ヘルファイアー』は、システム的にはオリジナルのアーケード版そのままのバリバリシューティングだ。しかし、ストーリーは完全に別物になっている。主人公も美少女キャラとなり、デモの中にもSFアニメっぽいメカがいっぱい登場する。オリジナルの硬派な雰囲気はなくなって、全体的にソフトな感じのするゲームになったといえる。

このセル画を見る限り、ちょっと『ヘルファイアー』と思えない

10分間のオープニングデモ

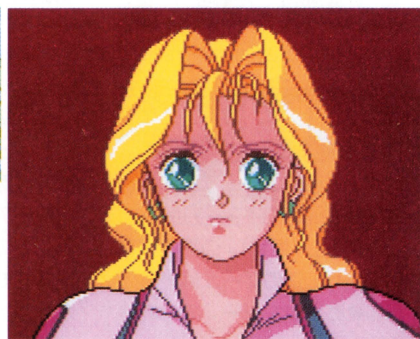
先月号で2月発売予定と紹介したのに、今号では3月発売予定になってしまっている。その理由は開発の遅れにある。その開発の遅れている原因というのが、実はこのまったく新しいオープニングデモにあるらしいのだ。このオープニング、時間にして約10分間もあり、完全アニメーション処理されたスゴイものになりそうだ。今回紹介できるのは原画の状態のままなのだけれども、それでも開発陣の思い入れがヒシヒシと伝わってくる。早く完成版を見てみたい。

地球を目指し、進撃してくる敵の大宇宙艦隊。これは原画セル

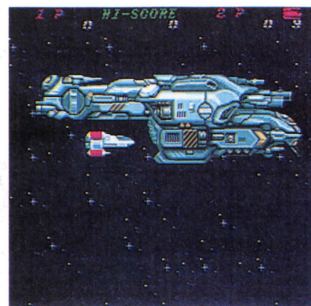
敵艦隊から大挙出撃し、地球に降下する敵戦闘機部隊。これも原画

北爪氏のキャラデザイン

女の子のグラフィックについての好みは人それぞれなのにもかかわらず、最初に美少女キャラといってしまった。しかし今回お見せするキャラクタを見て欲しい。どうだろう。やはり、美少女キャラといっても差しつかえないだろう。なんといってもキャラクタデザインは、あの北爪宏幸氏なのだから不細工な女の子のはずがないじゃないか。なにしろ北爪氏といえば『Zガンダム』や『ZZガンダム』のキャラクタデザインを手掛けた人物で、この業界ではその実力をかなり認められている大物イラストレーターなのだから。

どんな意味があるかわからないが、ベッドで……

カワイイッ！　でも、美少女と『ヘルファイアー』ってイメージが違う？

各ステージ間にもデモが

今までのシューティングゲームといえば、一応のバックストーリーは用意されているものの、ゲームが始まってしまえばどんなストーリーだったか忘れてしまってしまうゲームが多かった。この『ヘルファイアーS』は、各ステージクリア毎にストーリーの展開に合わせたデモが用意されていて、ドラマ的要素が失われることがない。

ステージとステージの間にデモが入る。どんなデモになるのだろうか

6面までは、そのまま移植

このPCエンジン版『ヘルファイアー』のゲームシステムに関して、もっともアーケード版と違う点はステージ構成が全6面＋αで成り立っているということだ。アーケード版は6面までしかなかった。それでは残りの面はというと、PCエンジン版オリジナルステージということになる。現在、まだ開発中ということで画面を見ることができなかったのだが、『ヘルファイアー』の特徴である射軸変更を使いこなさないとクリアできないようなステージになるということだ。最初の6面まではアーケード版そのままの移植になる。

ステージ1からステージ6までのステージ構成はアーケード版やメガドライブ版と同じだ

メガドライブ版ではできなかった、2人同時プレイができる。これもPCエンジン版の魅力の一つだ

ステージ1

ステージ1は、惑星の軌道上を周回する敵の前線基地を突破するのが目的。最初のステージということで、敵の攻撃もまだまだ楽勝だ。ただステージの最後に登場するボスと戦う前には十分なパワーアップが必要だろう。そしてこのステージで射軸変更のコツをつかんでおかないと、ステージ2以降つらいものがあるだろう。

もっとも基本的なステージなので、射軸変更のコツをつかもう

ベルグドルの弱点は内部の赤いところ。まわりこんで叩け

ステージ2

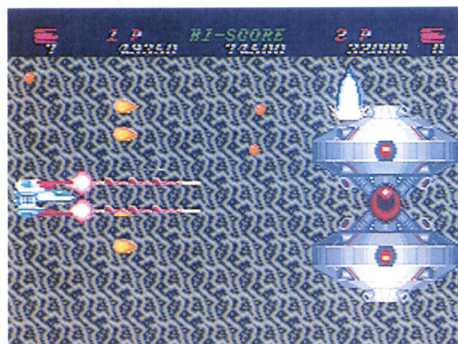
ステージ2は広大な砂漠の惑星が舞台。ここのステージに登場する敵キャラは、すべて古代エジプト風のデザイン。倒すとアイテムを出す敵キャラが多いのだが、結構カタいやつらばかりなので無理に倒しに行かないほうが無難かもしれない。ボスのフィメールは弱点を見つけないと倒せないぞ。

最初のほうに登場する浮遊要塞はアイテムの宝庫。このあたりで十分にパワーアップしておこう

斜めに移動してゆくてをふさぐミーティア。動きをよく読んで、うまくすり抜けよう

ステージ3

ステージ3は、なにか植物的なデザインをもつ空間での戦い。前後左右から続々と出現してくる敵キャラには苦戦すること間違いなしだ。画面中をトリッキーな動きで移動する敵には要注意だ。自機のレベルに合ったスピードに調節するように心掛けよう。スピードの取りすぎは命取りだぞ。

なんともいえない不気味な雰囲気をもつステージ3。素早い射軸変更が要求されるステージだ

トリッキーな動きをするシュツルムに注意

ステージ3のボス、スペシネフだ。猛烈な攻撃をかけてくる

ステージ4

今回紹介できるのは、この、ステージ4まで。ステージ4は森林地帯風のステージで、突然出現するビサイガーや地表をのしのし行進するフェルジナンドなどには要注意だ。このPCエンジン版『ヘルファイアー』がアーケード版やメガドライブ版に比べて、低めの難易度設定になっているとはいえ、やはり難しいものは難しい。1人プレイではほとんどお手上げの状態だったぞ。やはりこのあたりから、2人協力プレイじゃないとつらいものがあるような気がする。

森林地帯をつき進んで、河川地帯に進入していこう

4匹同時に出現するサッチェルマウスがステージ4のボスだ

ダウンロード2

このゲームの紹介も3回目。発売も近いので、今回の写真は完成版といってもいいだろう。	3月発売予定	6800円(税込)
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	――――

完成間近の最新情報だ!

NECアベニューのオリジナルシューティングである『ダウンロード2』も、いよいよ完成間近だ。このゲーム、見た目のきれいさだけが売りものだなんて、思われがちだが、実は細かいところまで配慮がなされている。業務用の移植を数多く手がけてきた技術は目立たないけど並じゃない。

多重スクロールする背景も当然

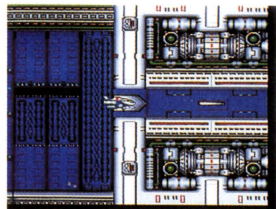
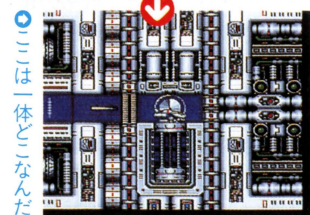
中間ビジュアルも入った

前回は、オープニングのビジュアルをお見せすることができたが、今回は、さらにステージとステージの間に登場する中間ビジュアルを入手することができた。写真を見てもらえばわかると思うが、唐突にビジュアルシーンへ切り替わるのではなく、通常のシューティングシーンからスムーズに流れていくため、違和感をあまり感じさせないようになっている。

それからCD-ROMといえば音だが、レコーディングの方も無事終了。割と有名な声優さんたちが担当しているそうだ。さらに、NECアベニューの社員の方も、少しだけ、出演しているらしい。

2面をクリアしたあと

ここは一体どこなんだ

女性キャラ。前作よりキレイ?

ここで、ビジュアルシーンに替わり、コクピットの中が映しだされる

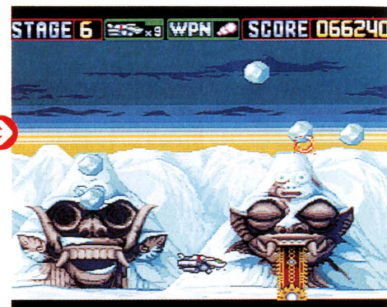
動きまくる巨大なボスキャラ!

『ダウンロード2』のシューティングシーンの背景は、とてもよく描き込まれていて、本当にうっとりするくらいだ。そして、それにも輪をかけてインパクトをあたえてくれるのが、各面のボスキャラたち! 今回は、前号で紹介できなかった、後半ステージのボスキャラたちを紹介しよう。それぞれが、とても特徴的だ。

ハマーズ

この漫才コンビのように並んでいる、マヌケな2つの顔が、ステージ6のボス。しかし、見た目と反比例して、攻撃の方は、なかなか厳しいので細心の注意が必要だ。それでも、ダメージを受けると、「舌」を出したりするところなんかは、なんだか憎めないね。

弾をよけて、弱点を攻撃すると?

「あっかんべーっ」って感じね

アシュラE

ステージ7のボス、「アシュラE」は、色違いの4つの顔を持って、それぞれが、まったく別の攻撃をしかけてくる。そのため、パターンを覚えるのに、けっこう苦労しそうだ。

紫になったときは、この攻撃だ

バイオゴーム

砂漠地帯、ステージ8の最後で待ちかまえているのは、巨大ロボ「バイオゴーム」だ。こいつは、自分の腕や足などを飛ばすという骨身をけずるような方法で攻撃をしかけてくる。弾を出してこないので割と簡単そうに見えるが、スピードが早いのでなかなか難しい。そして、自分の体をすべて投げ終わると、飛んでいったはずの各パーツが一気に集結して、また攻撃を始める。手強い奴だ。

合体完了! ゲーム中ではこのボスが一番、インパクトがあると思う。圧倒される

バラバラになった、手や足や胴体が中心に向かって集まってきたぞ。アニメみたい…

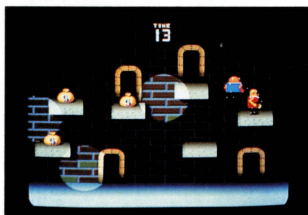
合体ロボ!

ボナンザブラザース

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM

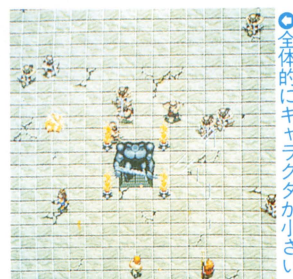
以前から、うわさだった『ボナンザブラザーズ』の移植が決定した。このゲーム、元はセガの業務用で出ていたもの。内容は、単純なアクションで、主人公のドロボーを操り、目的地に忍び込んだら、時間内に金品を集めて脱出するというもの。とはいっても、簡単にドロボーさせてくれるほど、世の中は甘くないので、見回りをしている警備員や用心棒などとのかけ引きがゲームのポイントになってくる。また、2人同時プレイが可能なのだが、上下に画面が独立しているため、役割を分担し、協力し合ってクリア、なんていう楽しみ方もある。シンプルなシステムだけど奥が深いゲームなので万人向けといえるのでは？　しかし発売は先だ。(画面は業務用)

メイン画面。グラデーションがヒジョーに美しい！　再現できるか？

開始時のデモ。「これが今回の獲物だ」なんて、いっているところ

ボーナスステージ。サーチライトを、うまくよけて、お金を集める

ゲイングランド

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM

こちらもセガの業務用からの移植で、あまり一般受けはしなかったようだが、一部に熱狂的なファンを持つゲームだ。捕らえられた仲間を助け出し、出口まで行くのが、各面の目的という、面クリア型のアクションだ。その助けた仲間を使ってゲームを進めることもできるため、それぞれの面に合わせて、それに適したキャラクタを使用するといった戦略的な要素も強い。(画面は業務用)

全体的にキャラクタが小さい

地形にそった戦略がポイントだ

真ん中で助けを求めているぞ

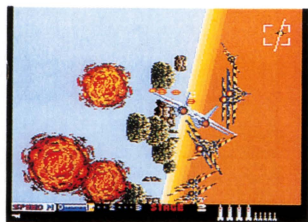
INNER EYES

アベニューパッド3発売延期

ブルーワーカーもどきの広告で読者を煙に巻いているアベニューパッド3ですが、そろそろ市場に出回り始める頃でしょう。そこで今月は、その使用感をレポートします。

まず、トリガーIIIの使用感ですが、『最後の忍道』など、ウエポンセレクトが重要なカギを握るようなゲームに向いていると言えるでしょう。とっさの判断で武器を切り替えたりしないといけないリアルタイムゲームにいいですね。

かなりの注文があったそうです

次にスローモーション機能ですが、多くのユーザーはこの機能を目的としているのではないでしょうか？　原理としては、トリガーIIIにSELECTまたはRUNボタンを割り当て、連射することによってポーズをかけるわけです。したがってポーズ機能が使えるほとんどのソフトは利用可能。特にシューティングでは絶大な威力を発揮してくれます。

『アフターバーナーII』なんかも、もう少し楽になるかもね

ゲームキャラバンでもこれが使えれば…。みんな使うといっしょか…

ダライアスの当選者発表

お待たせしました。鈴木さんのサイン入り『ダライアスα』の当選者発表です。編集部に届いたハガキはなんと2103通。本誌のどのプレゼントよりも多くの応募者があったようです。その中から抽選で選ばれた30人のみなさんは本当に幸運です。

さて、応募ハガキの中には、「鈴木さんってだれ？」などといった内容のものもありました。本誌90年9月号のREADER'S LANDに登場していますので、チェックしてみてください。発売延期の話も、鈴木さんから直接聞くと許せてしまうのですが、カレンダーページの担当者からは怖い目でにらまれます…。そのうちカラーで紹介しましょう。

ちゃんとサイン入りです

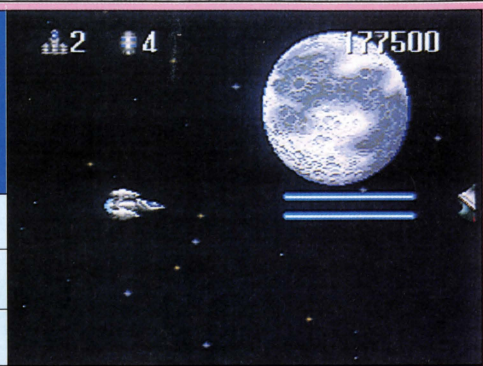
石　川／伊奈　憲慶・15歳
千　葉／佐野　康二・17歳
千　葉／谷井　那行・?歳
千　葉／森山　智裕・20歳
千　葉／浅川　聡・19歳
東　京／藤田　勝幸・19歳
東　京／藤本　俊夫・?歳
東　京／加瀬　芳人・16歳
神奈川／内藤　博啓・20歳
神奈川／林　進一郎・18歳
神奈川／田中ひろ美・11歳
神奈川／瀬戸　志織・12歳
神奈川／鈴木　浩一・22歳
神奈川／冨ケ原道浩・16歳
静　岡／古牧　伯勇・14歳
静　岡／大島　高光・22歳
静　岡／渡辺　啓・16歳
愛　知／滝　雄司・16歳
愛　知／田辺　正志・18歳
愛　知／水野　恵太・16歳
富　山／高原　貴彦・16歳
岐　阜／中田　裕伸・14歳
岐　阜／野田ちあき・?歳
大　阪／高平　正太・11歳
兵　庫／藤田　努・26歳
兵　庫／杉谷　修二・18歳
兵　庫／青山　益樹・26歳
兵　庫／西海　豊彦・?歳
福　島／円谷　和則・?歳
和歌山／榎本　檀・13歳

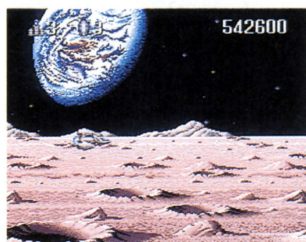
T.S.S.

このT．S．S．というメーカーは昨年10月にPCエンジンへの新規参入を発表した会社で、この『DEAD　MOON』が参入第１作になる。PCエンジンだけしかもっていないという人には、なじみがないだろうが、このメーカーは去年『ワールドボクシング』などのスポーツものをファミコンで発売している。だからファミコンをもっている人の中には、もしかして知っている人もいるかも知れないね。

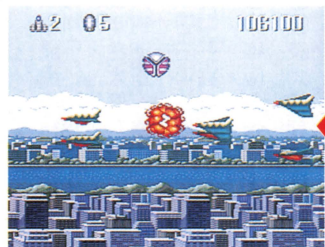
DEAD MOON
「月世界の悪夢」

グラフィックの美しさがまず目につくゲームだ。背景の細かいスクロールもなかなかのできといえる。ゲーム自体のできもまずまずだ。ただ、いろんなゲームの特徴をミックスしたシステムになっているような感じがする。

2月22日発売予定	7400円(税別)
シューティング	4M
コンティニュー	――

月世界のエイリアンを倒せ!

月世界を拠点にして、地球に侵略を開始したエイリアンと戦うというシューティング。新しいメーカーが作ったソフトだけに、斬新なアイデアがたくさん盛り込まれている。いつでもどこでも自機のスピードを3段階に調節できるシステムや、対ボスキャラ戦で自動的に自機の方向が変わるシステムなどがそれである。そしてスクロールが半端じゃないぞ、細かく7重くらいにスクロールするのだ。グラフィックの美しさと、このスクロールが見事にマッチしている。

グラフィックがグッドだ

独特のダメージ方式

この『DEAD　MOON』の最大の特徴といえるのが、このダメージ方式だろう。これはパワーアップに密接に関係していて、1ダメージ受けるたびにパワーが1ランク下がるのだ。つまり、ノーマル状態だと1発でアウトなのだ。

2段階のパワーアップ状態だと…

1ダメージで1ランクダウンして

もう1ダメージでアウトになる

地球から月世界へ

この『DEAD　MOON』のステージは全6面でなりたっている。スタートは地球上の都市で、ストーリーの進行にともなって宇宙空間、月面と戦闘の舞台が移行していく。各ステージには、中ボスと大ボスが登場してプレイヤーのゆくてを阻む。そして各ステージをクリアすれば、次のステージに向かい飛び立つ自機のデモシーンがある。このデモがなんともいえないくらいカッコイイのだ。

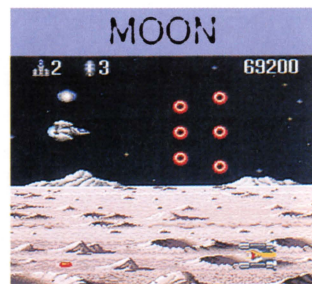
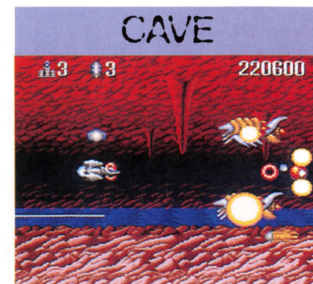
次のステージへ飛ぶ自機

CITY

最初のステージ。地球上の都市上空が戦いの舞台になる

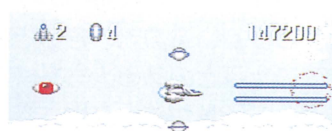
SPACE

戦いは宇宙空間に移り、美しい地球を背景にしながらの戦うのだ

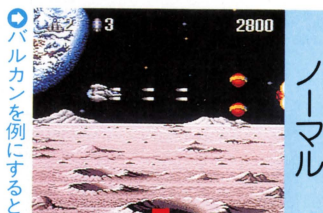
MOON

激しい戦闘をくぐりぬけ、いよいよ月世界にたどりついたのだった

CAVE

CAVEとは洞窟という意味。闇の中に潜む敵を叩き潰せ

山のようなアイテムを選択しろ

これでもか、というほどパワーアップアイテムが出現してくるのも、このゲームの特徴の一つ。カプセル状のアイテムを破壊することによって、その中からいろんなパワーアップアイテムが現れる。どのアイテムを入手してパワーアップするかは、プレイヤーの自由だが、なかなかうまく選べないぞ。

⬆このカプセルを撃てばアイテム出現

4段階パワーアップ

この『DEAD　MOON』のパワーアップシステムは、4種類の攻撃兵器で4段階。それに加えて、オプションやホーミングミサイルという補助武器が用意されているので、最高8段階のパワーアップが可能だ。補助兵器のオプションやホーミングミサイルは、どちらか1種類のみ装備可能だ。また、せっかくオプションを最高の状態にパワーアップさせていても、ミサイルのアイテムを取ってしまったらミサイルは1段階目の状態から始まってしまうので要注意。だから、アイテムは冷静に選択する必要があるのだ。

⬆バルカンを例にすると

⬆斜め方向にも攻撃可能になった

⬆攻撃も幅広くなった

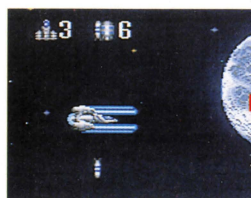
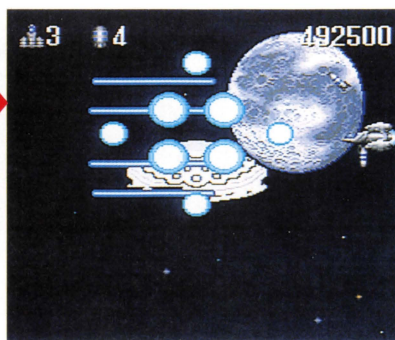
これで最強だ!!

⬆攻撃態勢としては最強の状態になった。あとは防御も整えていこう

パワーアップアイテム一覧表

パワーアップアイテムはここにあげた6種類のアイテムがある。そのほかに画面中の敵をすべて消滅させてしまう特殊アイテムも存在するが、出現回数はかなり少ない。パワーアップアイテムは、1カ所に集中して出現する傾向があるため、間違って違うアイテムをとってしまうケースが多い。ポーズをかける、と自機の速度を調整できる機能がついているので、自分のテクニックの度合いにマッチしたスピードに調整しておけば、そういうミスもかなり少なくなるだろう。

全滅爆弾を有効に

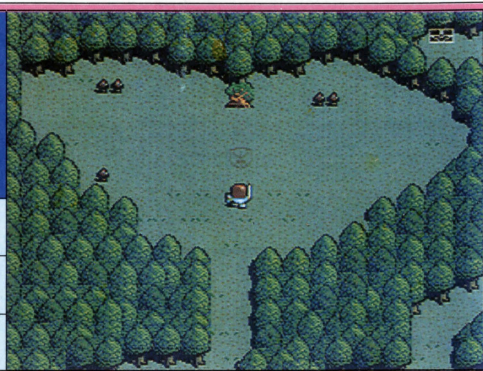
ハードなシューティングゲームには、一般的に「ボム」といわれる超強力兵器が用意されている場合が多い。この『DEAD　MOON』にも全滅爆弾という強力なアイテムがある。これは通常のアイテムと同じように出現するのだが、使いたいときまでストックしておくことができる。この武器は画面をうめつくすくらい多くの敵が現れたときや、強力なボスキャラと戦うときに威力を発揮する。この全滅爆弾をどんなタイミングで使うかによって、ゲームの攻略のスピードが変わってくはず。このところを頭に入れておこう。

⬆本当に必要なときのためにストックしておこう

⬆この全滅爆弾が本当の威力を発揮するのは、対ボスキャラ戦闘のときだろう

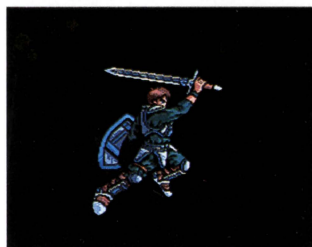
工画堂スタジオ

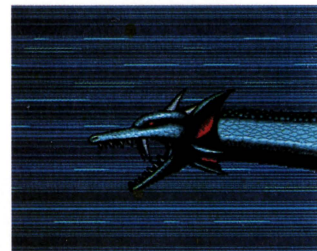
工画堂スタジオは、『覇邪の封印』や『シュヴァルツシルト』などが有名なので、純粋なパソコンのソフトメーカーだと思っている人が大半だろう。しかし、もともとはボードゲームの企画や制作をしていた会社で、その業界ではかなりの老舗なのだ。有名な作品を多く手掛けているので、きっと知らず知らずのうちに遊んでいたことのある人も多くいるだろう。PCエンジンでもボードゲームを出さないのかな。

魔晶伝紀 ラ・ヴァルー

『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』は、一部のところで若干のシナリオの変更があった。それにより、さらに磨きのかかったストーリーになった。今回は、前回の続きのシナリオ3と4の内容をお伝えしよう。

3月22日発売	7200円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

ビジュアルを追加しシステムも変更

この『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』は、もとはパソコンで販売されていたゲームだった。ユニークな攻撃方法などの、当時好評だった画期的なシステムはそのまま受け継がれている。しかし、PCエンジン版にはパソコン版にはなかったビジュアルシーンが、オープニングやゲームの中のいたるところに多く盛り込まれている。またそれだけではなく、シナリオもパソコン版のものにアレンジを加え、さらにやりがいのある奥の深いものになっている。

⬆向かい来る敵に剣を振る勇ましい剣士。主人公のアランだ

⬇オープニングのビジュアルシーンでの、魔物がアランに襲いかかる場面

いろんな村で情報を入手

『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』では、どの村も重要な情報源なのである。村人の話から得るヒントは、そのあとの行動を起こすために把握しなければならないものばかり。自分のしていることを理解するためにも、聞き洩らさないようにしよう。村で話をよく聞くのはもちろんのこと、装備を固めるのも重要なこと。魔法使いの家、薬屋、武器屋、宿屋はほとんどの村に存在するので今回は基本的なシナリオ1のホビットの村を例に挙げてみた。魔法使いの家では魔法使いが指定したものを集めると魔法を教えてくれる。薬屋は体力や魔力を回復する薬を、武器屋は武器を売り買いしている。宿屋は泊まると体力だけが全快する。またセーブもここでできる。

⬇シナリオ1の「ホビットの村」。初めのうちは、とってもお世話になる

❶魔法使いの家

⬆魔法を習わないと、当然のことながら魔法は使えない。修行すべし！

❷薬屋

⬆体力を回復させる「パピアの実」は10個で20Gと、お買い得でっせ

❸武器屋

⬆ここで買える武器や防具は安いのだが、いまひとつ弱いのだ

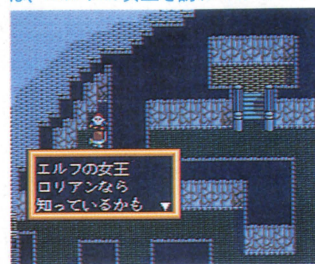
❹宿屋

⬆ここのご主人はとても気前がよくて、ただで泊めてくれる

冒険の目的が見え始める

旅をしていた主人公アランは、ホビットの村の村長に、魔物に連れ去られたソフィーという娘を助け出してほしいと頼まれた。森の奥にある洞窟で娘を助け出し、アランはノームの村でも同じようなことが起こっていることを知る。そこでもミレーヌという娘が魔物にさらわれていたのだ。ノームの村の外れにある塔に住む魔物を倒して娘を無事に助け出す。アランは、エルフの女王がなにかを知っているのではないかと聞き、エルフの村に向かった。

⬆オープニングの1シーン。見るからに悪そうなヤツはいったい何者？

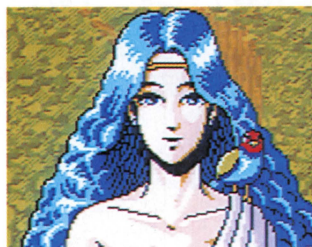
⬆塔にいたホビットの戦士が言うには、エルフの女王を訪ねてみろって

シナリオ3 エルフの村

エルフの村にたどり着いたアラン。しかし、エルフの女王は村を通りすぎた森の奥にいて、簡単には会えないのだ。会いかたは村に住むエルフの少女が知っているので教えてもらおう。

森を抜け、やっとのことでエルフの女王に会うと、助け出した娘たちには何か秘密があるのではないかという話を聞く。また、その娘たちは何年か前に、この子たちに危険が迫っているのでかくまってくれと、その娘たちの母親から預かったらしい。その母親は今、妖精の国にいるらしいが…。

妖精の国に行くには獅子の像がいるらしいのだが、その像は湖に浮かぶ小島にある洞窟の中にあるそうだ。洞窟の前には入り口を守る魔物がいて行く手を阻むぞ。

魔物を倒し、洞窟に入る。中に入るとそこは簡単な迷路のようになっている。途中に落とし穴があるのだが、落ちて行かなければ石像があるところにはたどりつけない。洞窟の奥の広くなっている場所に石像を守るボスキャラがいるので石像を奪いとれ！

⬆女王には簡単には会えない。森の奥にいるらしいのだが…

⬆やっとエルフの女王に会うことができた。早く話をきかせてよ

⬆落とし穴に落ちても慌てることはない。落ちないと先に進めないよ

ボス マウングバヤン

シナリオ3のボス「マウングバヤン」。エルフの村の近くにある湖の小島にいる。コイツが持っている獅子の像がなければ、古代王国の遺跡に行くことはできない。ひたすら切りまくれ。

⬇こんな洞窟の奥深くで寝ているから性格が悪くなっちゃうんだよ

シナリオ4 妖精の国

獅子の像を使って妖精の国に着いたアランは、エルフの女王の助言どおり、娘たちの母エカテリーヌに会う。そこでは娘たちが、なぜ魔物に襲われたのか、その訳をきく。また娘たちは3人姉妹で、のこり1人はこの国のどこかにいるのだそうだ。

妖精の国は、今では魔物たちに乗っ取られてしまっている。逃げのびた妖精たちは洞窟の中でひっそりと隠れているのだ。

妖精の国は春の国と冬の国の2つからなっていて、獅子の像を使うことにより、2つの国の間を行き来できる。春の国には古代王国の遺跡があり、そこに妖精の国を乗っ取った魔物の親玉がいる。

アランは妖精たちの頼みに応えるべく、古代王国の遺跡にいる魔物を倒しにいく。

⬆奥に見えるのが娘たちのお母さん

※画面写真は開発中のものです。

⬆妖精の国は、冬の国と春の国の2つからできている。ここは冬の国

⬆春の国には遺跡がある

⬆遺跡の奥には3つのスフィンクスが並んでいる

ボス ギナーシュ

シナリオ4のボスは「ギナーシュ」。妖精の国を乗っ取り、支配してしまった張本人だ。古代王国の遺跡にあるスフィンクスの中にいる。スフィンクスに入るには、2つのレバーを使うのだ。コイツは戦闘中にアランの魔力を吸い取ってしまうのだ。いっきに片をつけてしまえ。

⬇ボスは倒し方どおりの攻撃をしないと、とても苦戦するぞ

アイレム

アイレムが鈴鹿の8時間耐久レースをはじめとするバイクのレースに参戦しているのを、知っている方もいると思う。そして今、そのノウハウを生かした(?)ゲーム『レーシング魂』の開発がスタートした。アイレムとしてはPCエンジン初のオリジナル作品になる。実際のライダーや監督などチームのメンバーが、実名で登場するそうだ。また、鈴鹿と同じように8時間ぶっつづけで遊ぶモードも企画されている。

レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ

業務用から移植された『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』だが、業務用よりキャラクタが大きくなった分、アクションがよく見える。コミカルでファンタジーなゲームのステージを、今回は4ステージまで紹介しよう。	3月発売予定	7000円(税別)
	アクション	4M
	コンティニュー	――――

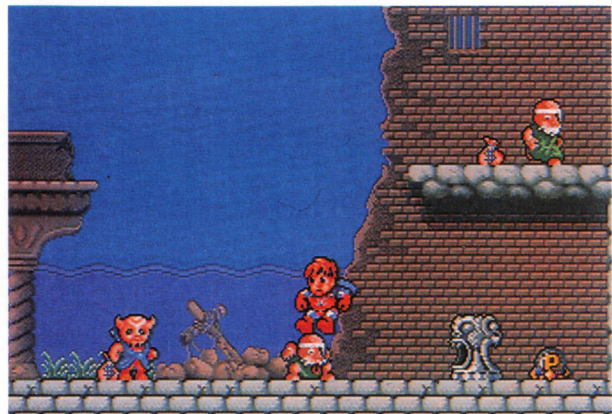
ジャンプで進め、魔法アクション

この『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』は、愉快なキャラクタたちが活躍するアクションゲームだ。業務用からの移植ものだから、すでにゲームセンターでおなじみの人もいるだろう。

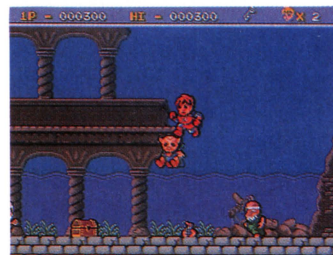
主人公のトンマを操作してジャンプや魔法などを使い、魔物が待つ「前人未島」を突き進むのだ。

⬆これが舞台となる前人未島だ

⬆主人公トンマの攻撃は魔法だ

⬆ステージのいたるところに敵が！

⬅敵キャラを踏みつけるトンマ。これも攻撃技の一つなのだ。どうだ、まいったか！

ジャンプが決め手！

このゲームのポイントは主人公トンマのジャンプだろう。ジャンプ時に十字キーで左右への方向転回はもちろんのこと、上下で対空時間の調節もできるのだ。またジャンプで何回か敵キャラの頭を踏み続けると、敵キャラを倒すこともできるのだ。

⬆ジャンプしている敵キャラを踏み台にすると、さらに高くジャンプできる

魔法のアイテム

トンマの主な攻撃方法である魔法を強力にするアイテムがある。通常の弾を強力にするだけでなく、特殊な弾を撃てたりと攻略に不可欠なものばかりだ。アイテムは取りやすい位置にあるのでどんどん取ろう。隠れたアイテムもいろいろあるので探してみよう。

トンマの撃てる通常弾が強力になる

上方向に向かって放物弾が撃てるようになる

誘導弾。敵に向かって飛んで行くのだ

トンマの周囲を守ってくれる回転バリアだ

地這弾は壁づたいに走るので有効なのだ

その他のアイテム

アイテムは攻撃のパワーアップだけに限らずいろいろあるぞ。コインの入っている宝箱、ドアを開ける鍵、画面内の敵を全滅させる本などがある

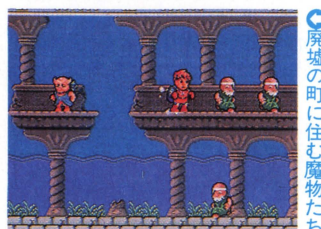
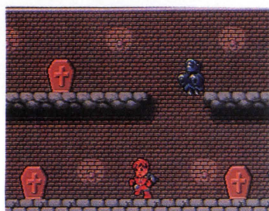
前人未島7ステージを冒険

名前からして愉快な「前人未島」が『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』の舞台だ。ステージは全部で7つありどれもこれも思わず笑ってしまう名前がついているのだ。最終ステージの『しんけい室』には魔王ビック・サタンが待っている！

ちょっとお町

トンマの冒険は、この廃墟の町からスタートする。横スクロールのステージに敵キャラの魔物がうようよいる。ステージの途中にある建物や、ボスのいる部屋の中へは、鍵がないと入れない。

廃墟の町に住む魔物たち

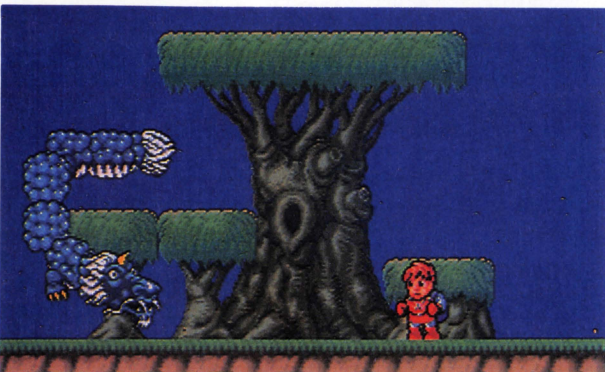
ひつぎの中には、こんな化け物が入っている

ボスはこのガイコツだ

えもん崖

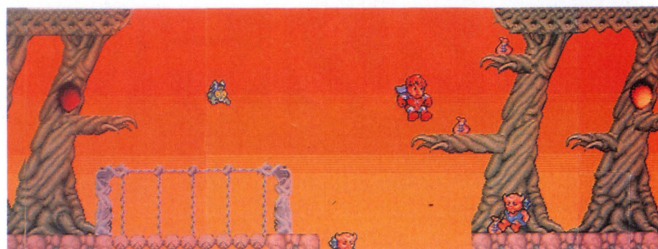
このステージは切り立った崖を上へ上へと登っていく、縦スクロールのステージだ。ひたすらジャンプで上に進むのだ。だが、あまり高くジャンプしすぎるすると、画面外の敵キャラにぶつかりかねないので注意しよう。てっぺんにはボスのキラゴンが住んでいる。

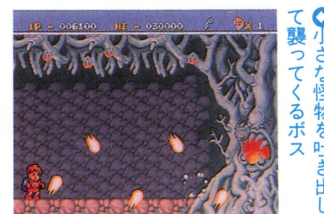
敵キャラも飛び道具を使って攻撃してくる

この『えもん崖』で一番の危険地帯

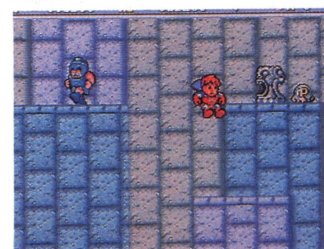
ボスのキラゴンは、この大きな木の中に隠れながら襲ってくる。ヤッカイな奴だ

カツ丼大森

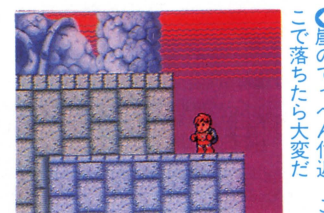
3ステージは気味の悪い木々が覆い茂る森だ。途中に大きな谷がかあり吊り橋が架かっているが、乗ると崩れるので注意しよう。ある程度進むと大きな洞窟があり、奥には巨大な木の怪物のボス・コンコンが待っている。

赤い夕日を背にしてトンマは行く

森をぬけると大きな谷間がある。しかし吊り橋は途中までしかない

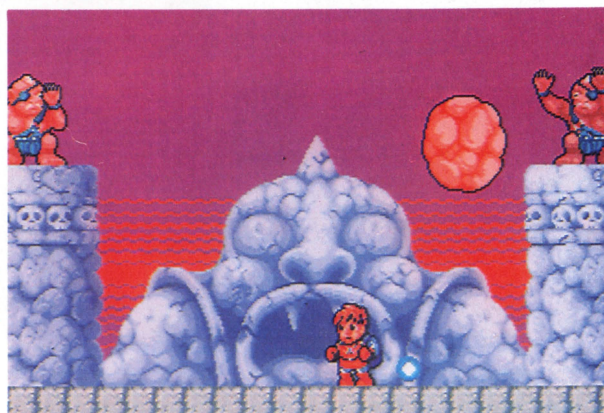
この洞窟の中には何が待っているのか？

小さな怪物を吐き出して襲ってくるボス

いのち崖

カラフルな岩場となっているこのステージは、2ステージの「えもん崖」同様ジャンプで上に進むのだ。敵の攻撃がかなり激しいのでまさしく「いのち崖」だ。てっぺんにいる2人のボス・ソーセイジは大きな岩を投げてくる。

ひたすらジャンプで登るのだ

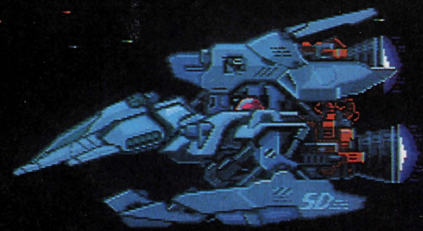
火の玉を飛ばしてくる石像にアイテムで反撃！

崖のてっぺん付近。ここで落ちたら大変だ

怪力を誇るソーセイジは2人で大岩を投げてくる。これはなかなかの迫力だ。

データイースト

データイーストは1月の初めから『オーバーライド』を発売した。そして『サイレントデバッガーズ』が完成し、あとは3月の発売日を待つだけである。91年のスタートを、2本のオリジナルもので飾る同社だが、その後のPCエンジンの予定が無いのが残念だ。

業務用をはじめ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、メガドライブと手広くやってる同社だけに、無理に期待するのはワガママだろうか?

サイレントデバッガーズ

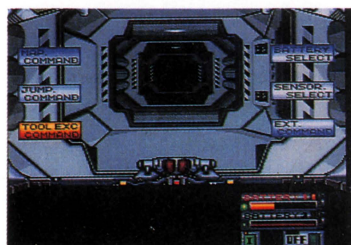
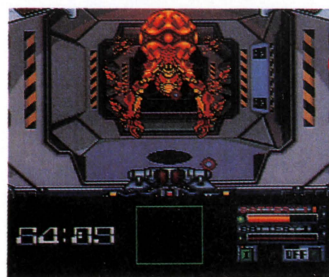
『サイレントデバッガーズ』はかなり特殊なゲームのうえ、全くのオリジナルであるだけに謎めいたゲームだ。シューティングとシミュレーションの要素をミックスさせたようなこのゲーム。その内容はいかに?	3月下旬発売予定	6800円(税別)
	シューティング	4M
	コンティニュー	―――

SF3D迷路シューティング

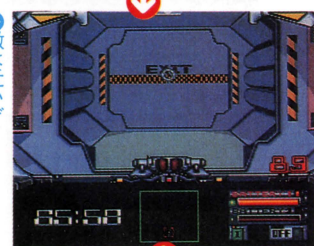
この『サイレントデバッガーズ』は「SF3D迷路シューティング」とでも言おうか? とにかく変わったシステムのシューティングゲームだ。ゲーム画面はヘルメットをかぶった主人公の目で見た状態で構成されている。この状態で3Dにスクロールする迷路内を移動するのだ。センサーで敵キャラのモンスターの居場所を探り、発見次第、銃の照準を合わせて攻撃する。時間内に全ステージの敵を倒すのが目的だが、敵の攻撃を受けるとエネルギーが減り、全部無くなると主人公が気を失ってしまい、タイムロスにつながる。宇宙ステーション「ゲイン」内には、爆破装置がセットされている。全ステージを通してのタイムリミットがきたときゲインが爆発してしまう。

デバッガーの装備だ

3Dの迷路内には、このようなモンスターたちがうようよいるのだ

センサーに反応!

画面の右上と左上の隅に、敵のモンスターに反応するセンサーが付いている。モンスターとの距離が遠い場合は青色だが、接近するにつれて点滅し始め、センサー音が鳴り出す。センサー音はステレオを使用すると左右のスピーカーから別々に流れるため、モンスターのいる方向が分かるのだ。センサーの色が黄色の時は、モンスターが近くにまで迫っていて、赤色のときは、ほとんど敵が目の前にいるといった状態である。

コマンド画面は時間が止まる

戦いのステージとなる宇宙ステーション内部。敵の気配は無く、センサーはまだ何も反応していない

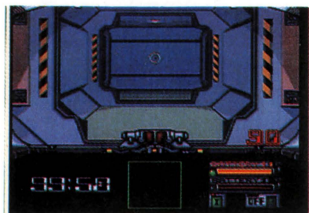
敵は近いぞ!

ついに敵のモンスターと遭遇。銃の照準を合わせて、攻撃するのだ

デバッガーの必死の応戦と強力な兵器のまえに、燃え崩れるモンスター。断末魔の声が不気味に聞こえる

無人の宇宙ステーションに走る戦りつ

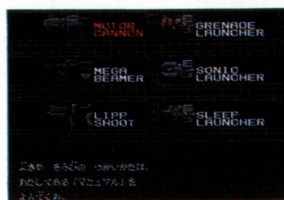
このゲームは通常3D画面でプレイするが、コマンドでマップ画面を呼びだすことができ、各フロアのどこにいるか確認ができる。

ここでは、そのマップ画面でステーション内を紹介していこう。画面中央の正方形のメインブロックは、AブロックからHブロックまで8つのブロックがある。その周りを囲んでいるのがモンスターのいる地帯だ。メインブロックの1つにモンスターが進入すると、コンピュターの防衛システムが作動して、モンスターをブロックごと宇宙に強制排除する。8つのブロックが無くなってしまうとゲームオーバーになってしまうのだ。

ゲインとその関係者

無人と化した宇宙ステーション。危険なラビリンスが続く

メインコンピュータールーム

宇宙ステーション、ゲイン内部のメインブロックの中心はコアブロックと呼ばれ、内部にメインコンピュタールームがある。主人公(プレイヤー)のパートナーで先輩デバッカーのレオンが、この部屋からモンスターに関する情報を流してくれたり、使用する武器の交換をしてくれたりする。主人公をいろいろとサポートしてくれるのだ。モンスターに関しての情報は、各フロアの残りのモンスターの数や、新手のモンスターの特徴など。この他にレオンは、ステージが進むと戦いを有利にしてくれる、いろいろなアイテムをくれる。

武器を選ぶのだ

ニヒルなパートナーのレオンだ

ビュレットルーム

メインブロックの中のGブロック内部には、ビュレットルームという弾薬庫がある。プレイヤーはここで、武器である6種類の銃の弾を補充することができる。しかし、1度にもてる弾の数はそれぞれ限りがあるので、ムダ使いはできない。特に強力な銃ほど、装弾数が少なくなるので、1発1発を大切に使おう。

ビュレットルームの内部だ。弾丸が大量に眠っている

バッテリールーム

敵の攻撃を受けるとバッテリーのエネルギーが減っていく。これはプレイヤーを守っているバリアがダメージを受けるためだ。バッテリーのエネルギーはCブロックの内のバッテリールームで補給できる。エネルギーがゼロにならないようにいつも注意していよう。

ここでバッテリーのエネルギーを充電するのだ

敵は未知の生物

クリアの条件となる主なモンスターは3種類だ。各モンスターにはそれぞれ特徴があり、行動パターンも異なる。このゲームでは登場するモンスターが少ない分、1匹1匹のモンスターの動きが細かく表現されている。そして、各モンスターは、自己の性格に基づいて行動するので、ステージのどの場所に必ずどのモンスターがいる、というようなことはない。

スライム状の敵

攻撃的な性格のモンスター。凶暴なので襲ってくるタイプだ

このモンスターは通常のセンサーには反応しない特殊なヤツだ

モンスターの鳴き声やアクションはリアルで不気味だ

深まる謎

各フロア(ステージ)をクリアするとゲインの関係者が登場して、いろいろな情報を教えてくれる。あいまいな情報だが、この任務の隠された秘密がちらほらと見え隠れする。ステージが進むにつれてこの謎も次第に深まってゆく。はたして、最終ステージで待ち受けるものは一体何なのか?

この戦闘服の女は何者か?

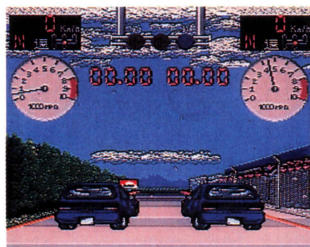
メディアリング

メディアリングと聞いてもピンとこない読者もいるはず。しかしテレビ東京を中心にイメージCMもオンエアしているといえば、なるほどと気がつくかな。今まで発売されてきたソフトは、『倉庫番ワールド』や『スピンペア』など、かなり個性的なものが多かった。今回の『ゼロヨンチャンプ』もF－1とかじゃなく、ゼロヨンという結構マイナーなモータースポーツをモチーフにしている所には拍手を贈りたい。

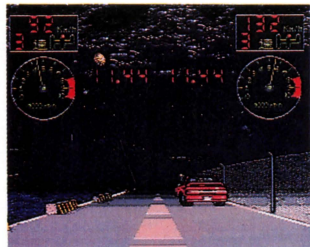
ゼロヨンチャンプ

ゼロヨンという、まったく新しいテーマのゲーム。シミュレーションの要素も入っているぞ。	3月8日発売予定	6900円(税別)
	レース	4M
	バックアップメモリ パスワード	―――――

ゼロヨン、それは400mだけのレース

ゼロヨンとは、0～400mという意味。これは完全に停止した状態から400m走るまでのタイムを競う競技だ。本場のアメリカではドラッグレースといい、ジェットエンジンを装備したモンスターマシンも登場する。このゲームの中では実際に市販されている乗用車を改造したマシンでレースに参加する設定になっている。

⬆たった400mだけのレース、それがゼロヨンなのである

シフトチェンジが重要

このゼロヨン、たった400mだけのレースといって馬鹿にしてはいけない。時間にしてたった十数秒間の戦いだから、小さなミスもシビアにタイムに影響してしまうのだ。このゼロヨンで一番大切なポイントは、シフトチェンジのタイミングだろう。エンジンが発生するパワーを効率良く路面に伝えてやるために、タコメーター（回転計）とスピードメーターをよく見て、ギヤを変える必要があるぞ。

また各マシンごとにエンジンの特性が異なるので、練習を重ねてそのマシンにあったシフトチェンジのタイミングを把握しよう。

⬆タコメーターをよく見て、エンジンが吹けきる前にシフトチェンジだ

⬆クラッチの使いかたがコツだ

⬆ただアクセルを踏んでいればよい

ストーリーモード

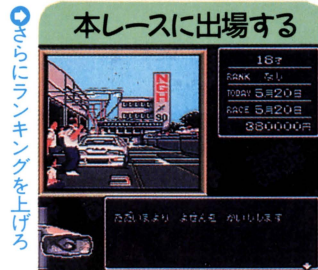
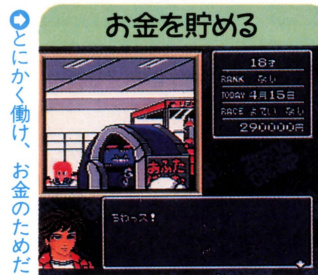
この『ゼロヨンチャンプ』には2つのモードが用意されている。ストーリーモードとVSモードがそれだ。

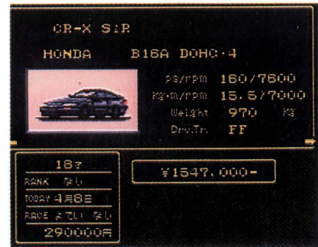
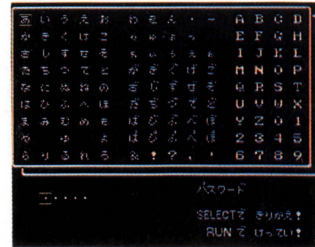
ストーリーモードでは、アドベンチャーゲームのノリで、キャラクタを操作してゼロヨンのチャンプを目指すというもの。このモードが、このゲームのメインといえるだろう。このモードはお金を貯めてマシンをチューンアップできたりするのがいい。お金を貯める手段がアルバイトや草レースなどと、いろいろ用意されていて楽しいぞ。マシンのパーツも充実していて、リアリティーたっぷりだ。

⬆とにかく働け、お金のためだ

⬆ノーマルのままじゃツライぞ

⬆さらにランキングを上げろ

⬆勝てば賞金が手に入るのだ

VSモード

ストーリーモードに対してこのVSモードは、単純にレースだけで楽しむモードだ。対戦はコンピュータともできるし、マルチタップを使って人間と競うこともできるぞ。さらに、ストーリーモードで使用したマシンをパスワードを入力することによって、このモードに登場させることもできる。このモードで完璧なシフトワークをマスターしよう。これでキミもゼロヨンチャンプだ。

⬆フルノーマルのマシンか、もしくは自分が改造したマシンを選ぶ

⬆ストーリーモードでチューンアップしたマシンを登場させられるのだ

OTHER MAKERS

今月の写真は、新ネタに絞ってみました。昨年末に比べると、本年の新作動向は鈍いのですが、新年に入ってから続々と新作ソフトの制作が発表されました。中でもデータウエストやT.S.S.などの新規メーカーの参入は頼もしい限りです。傾向としては、CD-ROMソフトに傾きつつあるようですが、フェイスなどは、Huカードでユーザーをバックアップしてくれています。今年も年末が山だとは思いますが…。

パック・イン・ビデオ

最新作はCD-ROMのドライブもの、『ロード・スピリッツ』だ。このゲームは、いわゆる3Dタイプのドライブゲームで、沢山のコースの美しい背景と車種選択の自由が魅力。プレイヤーは、世界の名車の中から自分の車を選択できる。もちろん画面中では車種によって自車のグラフィックは変わるし、それぞれの車の能力も実際のものを参考に設定されている。

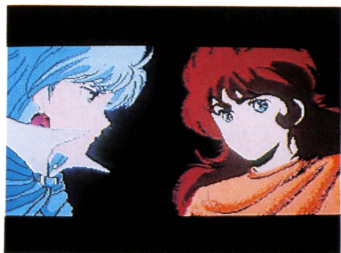
コースは世界中をまわるため、背景もそれぞれの国の特徴が出ていて、路面やカーブも様々。BGMもCDならではのクリアなサウンドだけに、より実際に近いドライブシミュレータになりそうだ。

車選択は自由。好きな車と好きなBGMを選択できる

モアイがいるのはイースター島？生音楽とPCMサウンドで快走！

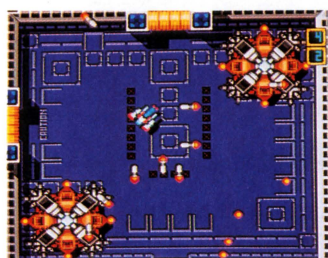
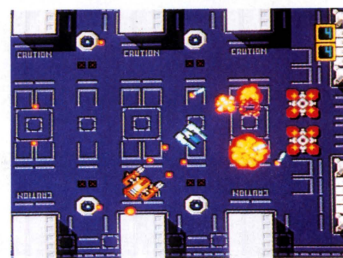
遠くに見えるのはもしや浦安ディズニーランド？　きれいな背景

ブレイングレイ

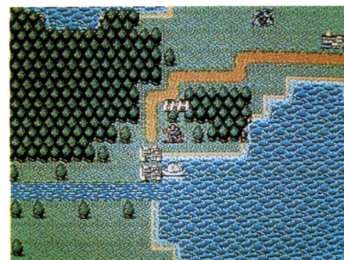
アクションタイプのRPG、『エフェラ・アンド・ジリオラ』だが、デモグラフィックはかなりできている。レコーディングなども終わっているのでビジュアルシーンについては完成は近いようだ。実際のプレイ画面については、現在まだ調整中で、手間取っている模様。やはりプレイする部分がゲームの心髄だから、ここは慎重に検討を重ねられている様子。でも、画面を見られる日は近そうだ。

主人公はこのエフェラとジリオラ。2人の冒険がこのゲームだ

デモ画面はいろいろとできてきているようだ。完成は近い！

フェイス

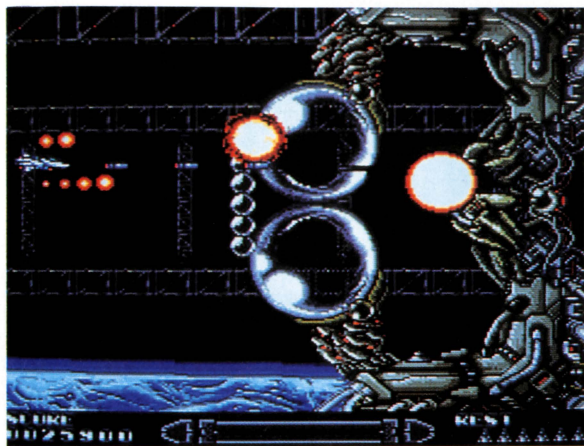
ちょっとブランクが開いた観もあるが、ついに新作が発表された。その名も『メタル・ストーカー』。これは、地上を舞台にしたパワーアップ型シューティングゲーム。バルカンやレーザー、ホーミングミサイルなど、シューティングゲームではおなじみの武器5種類を任意に使い分けることができる。また、地上ものということで、強制スクロールではなく、8方向自由に移動できるようになっているのも特徴。戦闘機が自機の強制スクロールシューティングとは違った趣が楽しめる。シューティングゲームが比較的多いPCエンジンだが、地上もののパワーアップ型は少ないので、新鮮な雰囲気だ。

なかなかハデなシューティングになりそう。これはボスかな？

自機は中央の白いやつね。地上の敵をばたばた倒していく

ヒューマン

前回、アクションRPGとお伝えした『盟約の定義』だが、実はフィールドタイプのいたってノーマルなRPGであることが判明。コマンド操作でつき進んでいくおなじみのタイプなのだ。昨年中には発表できるような予定だったのだが、開発は若干遅れぎみとのこと。まだまだRPGが少ないPCエンジンだけに、ちょっと残念かな？現在、CD-ROMソフトとして開発は急ピッチで進んでいる。次回あたりにはもっと詳しく紹介できそう。イベントの多いヒューマンのことだし、各地でイベントがあれば要チェック。

なかなか安心するようなフィールド画面。いたってノーマル

データウエスト

FM-TOWNSの強力なバックアップメーカーとして知られるデータウエストがPCエンジンに参入開始！　自社ブランドとしての第1弾は、やはりFM-TOWNS版のシューティングゲーム『ライザンバー』の続編ともいえる『ライザンバーII』。当然CD-ROMでの登場予定だ。

ステージ2。画面下にいるのが自機

ステージ一のボス。なかなか質感などがリアルに表現されている。各ステージボスは、趣向を凝らした変化、ラスタースクロールなどの画面効果がある

リバーヒルソフト

CD-ROM版のRPG、『BURAI八玉の勇士伝説』を現在開発中。パソコンでは、『BURAI』シリーズの続編、『BURAI下巻完結編』がめでたく発売された。前編のキャラクタたちが再び登場する大作となっている。PCエンジンユーザーとしては、このシリーズを楽しみにしている人も多いはず。CD-ROMで発売されるPCエンジン版は、パソコン版に生の音楽やしゃべりなどが加わるスペシャル版になる予定。

もちろんパソコン版

ライトスタッフ

パソコン版『アルシャーク』の発売日が、なんと5月に延期されてしまった…。PCエンジン版への影響も少なからずあるわけで、こちらの方も見えてこない…。そんなわけで、この最中になにをやっていたかというと、「ミス・ソフトクィーン・コンテスト」なるイベントを開いていたのだ…。パソコンとミスコンを強引に結びつけてしまう大胆な感覚もすごい…。

なにかとうるさいミスコンではあるが

アイ・ジー・エス

残念なことに『魔笛伝説アストラリウス』の発売日はずれ込んでしまうかも。『トリッキー』の発売の見通しは立ちそうもない。

アトラス

現在『クイズまるごとTHEワールド』の開発も大詰めを迎えている。ビンゴのモードもあり、パーティには持ってこいだ。

インテック

『戦国関東三国志』の完成までには、まだもうすこし時間がかかりそうだ。梅雨の時期の発売を目指し鋭意開発中である。

ココナッツジャパン

『パチ夫くん　幻の伝説』に付属される電動ハンドルは、Huカード版の『パチ夫くん　十番勝負』にももちろん対応させるとのこと。

サン電子

現在タイトルが発表されているのは『マンホール』のみ。その他にCD-ROMの作品をもう1本開発中とのこと。年内には発売？？

日本コンピュータシステム

あの遅れに遅れていた『CYBER CITY OEDO 808』は、どうやら3月には発売ができそうだ。

マイクロキャビン

『マスターオブモンスターズ』は発売間近。『ハットリス』以後の新作の検討に入ったようで、そろそろ次が見えてきそう。

UPL

相変わらずきっちりした情報は伝わってこないが、やっぱり『宇宙戦艦ゴモラ』なんじゃないかとの推測。しかし正式発表はまだ。

ユニ・ポスト

結局第1弾ソフトのタイトルは『サーカスライド』に決定。発売予定も4月頃にだいたい決まった。

ビデオシステム

最近は、メガドライブにも参入したのだが、第1弾は『スーパーバレーボール』だった。PCエンジンの方は、『ラビオレプススペシャル』以後ご無沙汰だが、次号あたりでタイトルが見えそうだ。

アスク講談社

タイトルやジャンルは発表されていないものの、現在企画開発中のソフトはあるとのこと。

アスミック

残念ながら現在の予定はなし。スーパーファミコンでは、シューティングを開発中というが。

エイコム

『天聖龍SAINT DRAGON』以降はまったく音沙汰なし。今年はソフトはでないかも。

クリーム

こちらのメーカーも発売予定作品は今のところない。発売されているのは『ブルファイト』のみ。

テンゲン

アタリゲームスの移植など現在3作品を開発中だが、画面写真が見られるまでにはなっていない。

トンキンハウス

夏までに発売する予定作品はないとのこと。今年中に1タイトルは出したいとは担当者の弁。

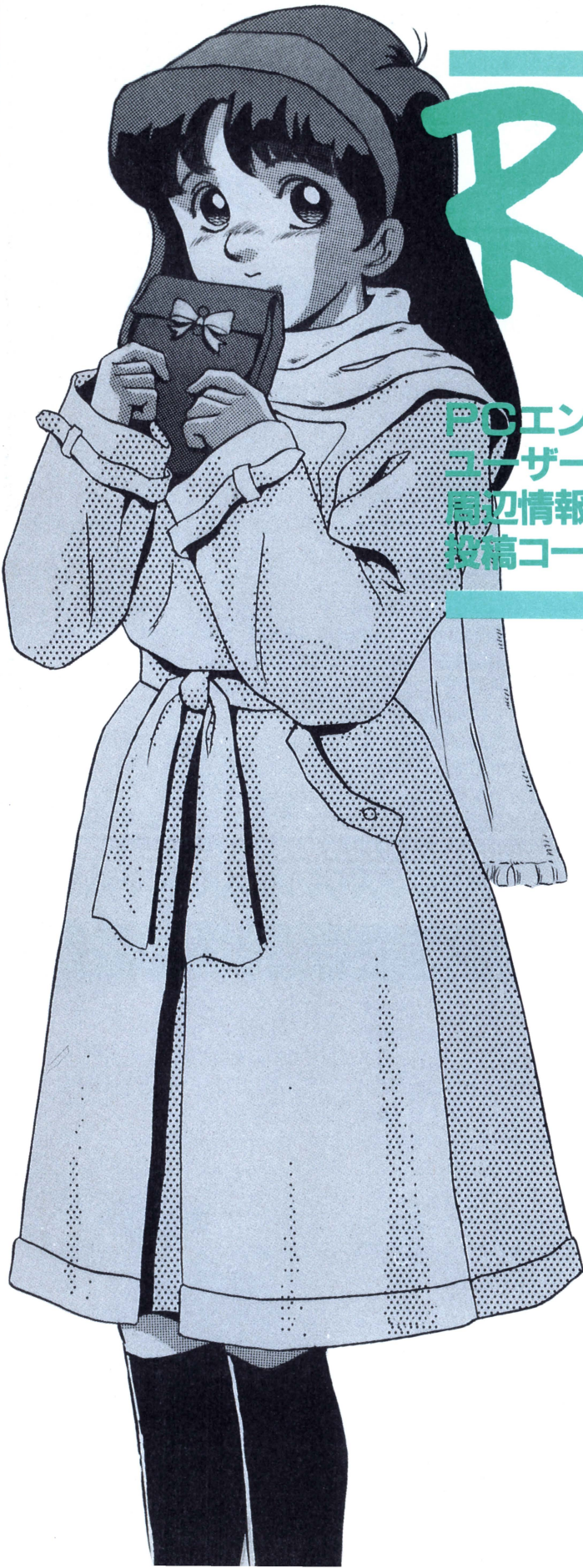
日本物産

オリジナルアクションゲームの『ファイティングランナー(仮称)』を開発中。発売は6月になる。

ホームデータ

画面まで発表されていてなかなかその後の情報が来ないゲームが2本。そろそろ動き出すかな？

サリオ

今年に入ってからも新しい情報を得ることができなかった。大地くんが目覚めるのはいつ？

READER'S LAND

PCエンジンユーザーのための周辺情報&投稿コーナー

もうすぐ聖バレンタインデーである。女性読者は、もうチョコなどをあげる愛しの君は決まったのであろうか？　編集部では誰が一番たくさん貢ぎものをもらえるか夕飯をかけようという計画があるとかないとか？　PCエンジンFAN関係では円丈師匠が一番かな(何が?)。

●PCエンジン周辺情報

インフォスクラム

「わくわくゲーム・フェスタ」開催／「WIZ91」開催／ゲーマー必需品のイス／三遊亭円丈のコラム ほか

●様々な街のゲーム情報の地図

GAMER'S MAP COLLECTION

第8回　千葉・稲毛いろいろショップ編

●読者投稿のページ

読者の声　ユーザーサイド

おいらのゲーム評／みんなのイラスト／自慢の攻略法　ほか

●ソフトの売れ行きが気になる人へ

週間ヒットチャート

●応募するとプレゼントがもらえる

読者アンケート

インフォスクラム

EVENT / HOT NEWS / AV SOFT / BOOKS / PRESENT / etc.･･･

EVENT

ゲーム関係のイベントを紹介するコーナー

「わくわくゲーム・フェスタ」開催

PCエンジンでCD－ROMのソフトを次々と発売している日本テレネットが3月31日から4月2日まで新宿ステーションビルの中の新宿MYCITYを会場として新製品を発表するイベント、「わくわくゲーム・フェスタ」を開催する。

当日は日本テレネットの新作の発表があったり、ゲーム体験コーナーがあってたっぷり遊べそう。また、ゲームソフトの開発過程を実演してくれたり、設定資料の公開もあってゲームの制作に興味がある人もいってみる価値がありそうだ。さらに、CD－ROMでおなじみの日本テレネットだけに、人気声優さんとのゲームやサイン会も用意されているのだ（但し4月1日は除く。）

当日は誰でも入場できるけど、下記の住所へ自分の住所・名前・年齢を書いたハガキを送ると招待状がもらえるぞ。この招待状を持って会場に行くとプレゼントがもらえるぞ。〒162 新宿区馬場下町61RK早稲田ビル5F　日本テレネット宣伝企画部まで。

アスキーの「WIZ91」開催

去る平成3年1月5日土曜日。この日、東京は千代田区の九段会館ではアスキーの主催によるウィザードリィ誕生10週年記念祭「WIZ91」が開催された。

今回行われたこの「WIZ91」の一番の特徴は、イベント全体が2部構成になっていたことだ。

これは1部・地下迷宮編、2部・城塞都市編となっていて、第1部ではコミック版『ウィザードリィ』の原作などでお馴染みのベニー松山氏によるRPG仕立ての演劇が公開された。この演劇は普通の演劇とは違い、見ている観客もその演劇に参加できるという本格的RPG仕立てだったぞ。

休憩を挟んで続く第2部は『ウィザードリィ』といったらこの人「須田PIN」の司会でクイズ大会が行われた。さらに落語家でありながらゲーマーでもあるという三遊亭円丈師匠のダンジョン寄席やゲームボーイ版の『ウィザードリィ』の紹介。さらにアニメになった『ウィザードリィ』もひと足先に見ることができてしまったのだからスゴイよね。

『ウィザードリィ』が3度の飯より好きという人が集まったため会場内は熱気ムンムン。みんなクイズ大会や演劇、ビデオなどとても楽しんでいたぞ。ウィザードリィファンにとっては新年早々とっても大きなお年玉をもらってしまった、って感じかな。

早くPCエンジンにも移植されるとうれしいね。

HOT NEWS

ゲーム関連の気になる情報を紹介する

ハドソンCDスクール開校

ハドソンは今年の4月15日に札幌に、「ハドソン　コンピュータデザイナーズ　スクール」を開校する！　そのカリキュラムには、①ゲーム・グラフィック・デザイナーを養成する部門と、②コンピュータ・アートの可能性を探究する部門の2部門がある。将来のハドソンを担う技術者を、自らの手で育てていこうというわけだ。

受験資格はコンピュータ業界で、グラフィクデザイナーの仕事を希望する、絵の好きな18～25歳までの男女。現在願書を受け付けているのは①の部門のみで、募集人員は30名である。応募受付期間は2月28日（木）まで。第1次試験は書類選考と、各自が描いた作品の審査で、それに合格すると第2次試験の面接にのぞむことになる。②の部門に関しては、2月中旬にその概要が発表される予定なので、詳細がわかり次第お伝えしよう。

問い合わせ先は、「ハドソンCDスクール」開校準備室・〒062 札幌市豊平区平岸3条5-4-22 平岸グランドビル402号室、☎(011)822-3212まで。

ゲーマー必需品のイス

自宅でゲームセンターの雰囲気をあじわいたいけど、筐体は高いし場所もとるしチョット、という君にもっと手軽にゲームセンターの雰囲気があじわえるという優れモノが発売される。その名もバトルシート「MENKURI」（メンクリ）だ。イスに市販のジョイスティックを固定するという画期的なこの商品。スティックの位置は調整可能なので、自分のベストポジションでプレイできる。

値段の方は7800円（税込）で通信販売でのみということ。重量は6kgで色は黒色半ツヤの単色のみ。ちなみにジョイスティックは付属ではありません。

対応機種は「アスキースティックXターボ」、シャープ「CZ-8NJ2」、マイコンソフト「XE-1」シリーズ（APを除く）。

まずは電話で問い合わせを、火曜定休のAM10時～PM6時に0256(33)6111・アイアンクラフトまで。

⇧シューティングファンには必需品

円丈の ゲームを斬る！

今月のお題
桃伝IIはプロが作ったゲーム

パソコンオタッキー落語家三遊亭円丈のパワフルコラム。今月もバッサバッサとゲームを斬りまくるぞっ！

「桃伝II」！ 3日で終わった。だがない！ 書くことがない。あまりにスンナリ行きすぎて、しかも去年終わって原稿は今年！ アレッ、どーだったっけ？ そこで「桃伝II」をロードしてみたら、ない！ ワシの苦心のレベル43が！ 正月に兄弟の子供が来て、なんとレベル2にして帰っていった！ バカタレが！二度と来るな。

そこで、「桃伝II」公式ガイドブックを買って、パラパラめくっているうちに、次第に思い出してきたのだった。

「桃伝」「桃伝ターボ」「桃伝II」をやって感じるのは、プロ！ 買ったユーザーは、全員終わらしてあげようという、プロ根性を感じる！ワシは好きだ。プロはこーありたい。感心感心！ そこへ行くとワシのよくやるパソコンのRPGなんか、作っている奴が100%楽しんで、100%苦しんでいるという、ただのシロウトが多いもん。「桃伝II」のツメのアカでも飲ましてやりたい。

さ――――――て、「桃伝II」。設定がプロだネ。鬼退治が終わって三年後！コレだヨ、これ。大体、普通「II」になるとマップなんか、ガラッと変わるんだけど、三年後なら同じマップで行ける。つまり、手抜きが出来る。もう手抜きのプロ！しかもゲーム初期の頃は、ダンジョンらしいダンジョンもなし。もうスイスイ！ 考えたらダンジョンなんてなくてもゲームになる。民家にオニが何かに化けて、話しかけると戦闘になって、初期のイベント・クリアだもん。楽でいいネ。

手を抜いて、ユーザー喜ぶ「桃伝II」！ おそまつ。

でも手を抜くトコは抜くけど、全体としてパワー・アップしているネ。犬・キジ・サルの出来るコトが増えた。犬なんか、大変だヨ。ここほれワンワンをやって"骨"を見つけて出す！ しかもこの骨が店で、たった1両で売れる！ ハハハッ、情けない。それからサルは、全体マップを見せてくれるし、アイテムを探して来る！ うれしい…と思ったら大間違いだヨ。こいつがなかなか帰って来ない！ しかもその間、守備力が下がりっ放し！ だからサルにはもの探しをさせちゃいかん。

それからアイテムの数が倍近く増えたんじゃないカネ。何しろ、アイテムで金のウンチ、銀のウンチ、鉄のウンチなんて訳の分からんもんまである。でも、チャンと必要だったんだけどネ。しかし、この金のウンチ！ 誰がしたウンチカネ。もし本当に金のウンチをする動物がいたら、そいつのアトをつけて拾って歩くヨ。

そして本格的な仲間として浦島太郎、金太郎、夜叉姫の3人も加わり、更にパワー・アップ、してほしくなかったネ。ワシャ反対ーッ！

戦闘は、「I」の方が好きだネ。だって4人のパーティを組むなんて当たりまえ。どのゲームだってRPGは4・5人で行くんだからネ。

この"桃伝"の戦闘の良さは、犬とキジとサルが、いつ戦うか判らないトコが良い。もし、3匹が魔法や、攻撃をしたら"ラッキー！"と叫んじゃうトコに"桃伝"の良さがある。全員仲間じゃなく、犬・キジ・サルタイプにすべきだった。結構戦闘が本格的になっちゃって、その分だけ、なーんかシックリ来ないというか、疲れるというか、「I」の単純ラッキー戦闘の方が、「桃伝」には合ってるナ。

それに新しい仲間が入るとそいつのレベルは、大抵低くてレベル上げする。3人入れば3回！ しかも一度パーティがバラバラになって再会するから、又、3回の計6回、レベル上げするコトになる。こんなトコで時間稼ぎをしてるのかなと思っちゃう。その点、犬・キジ・サルにはレベルもなけりゃ、アイテムもつけないから世話なし。その上戦闘は、いつ参加するか判らないからコマンド入力も必要なし。楽でいい！ しかも1人で冒険している訳じゃないという、実に画期的な戦闘なんだヨ。

それを仲間を作って、どこにでも良くあるゲームの、戦闘に近づけた！ どーも、この戦闘が平凡になったとこが、おもしろくねエ！ それに、各ボスキャラとの戦闘がムダに長くなった。

良くても悪くてもあの単純ラッキー戦闘が"桃伝"だから、ぜひ"桃伝III"のときは、元へ戻してほしい。その代わりに町の通行人でもすぐ参加できるよーにすれば良い。"桃伝"に仲間はいらん！ きまぐれ参加者がいればいい！

「桃伝II」第二部

別に一部のままでもいいんだけど。今回のパーティは、最大17人までらしいけど、つながって歩いて気にならないのは、やっぱり、5・6人までだネ。10人以上つながると、最初はおもしろいけど途中から目障りになる。とくにデカ太郎が入ってくると気になって、気になって、家に入ると桃太郎がどこにいるのか判らなくなっちゃう。やつらがラストまでいたらワシは病気になってたナ。"桃伝III"では、桃太郎のフトコロに入る奴とか、頭にのっかっちゃう奴とかネ。とにかく増えないようにしてほしいなあ。

ゲームはスンナリといった中で、一つだけいまだに解けない謎がある。それは、まいたん仙人が"うんとHな文を作れ！"っていうクエスト。解けんのだ。ワシは思いきって"お○んこ、やりたい！""チン○コ、たった！"とか、いれたけどバツ！ まァ大して必要なさそうな魔法なんでやめたけど、教えーてくれ！アリャ、一体、どんな文を書けばいいのか？ なぜ、お○んこが、ウンとHじゃないのか？ それ以上Hな言葉があんのかい？ ワシャ謎だネ。 それともう一つ。少し迷ったのは、ウサカメ村！ ここに浦島がいるけど助け出せん。ウサギとカメが競走しているけど、キャラが通過していく！しかもそれ以外に人はいない！結局ぶつかった瞬間、ボタンを押すと会話に入る！ でも少しでもタイミングを外すと通過。10匹のウサギとカメに話を聞くのにそりゃ、もう大騒ぎヨ。

そしてラスト！ これは、もう、涙、涙の感動もん。とにかく感動したきゃあ、「桃伝」だヨ。

この桃伝シリーズでは、改心RPGと呼んでおる!! 悪い鬼たちが次々と改心していくゲーム。これも画期的なんだネ。決して殺さない。いままで倒した鬼も味方になって、"地獄王さま、改心して下さい！ゴッツン"全員で地獄王をひっぱたくんだヨ。

そしてついに地獄王さまも愛と勇気に目覚めるんだ。そしてエンディング。これもグー！ もうエンディングだけなら"ドラクエ"なんて足もとにも及ばないネ。

しかし、改心した鬼たち！ 一体、いつまで続くのかネ。

"愛"と"勇気"も大切だけど、もっと大切なのが、イジメと現金！イヤァ！ 人間イジメは楽しいなァ"なんて改心の改心で元通り！ なんてなるんじゃないのかねエ。コトによると、3日間ぐらいしかもたないんじゃないの！

4日目から再び鬼の反乱で、「桃伝III」！ 「II」は3年後だったけど「III」は4日後だナ。

まあ、注文はアレコレあるものの、やっぱりプロの作ったゲームだネ。

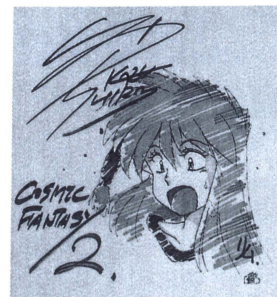
PRESENTS

当選者の発表は賞品の発送をもって換えますよ

今回は『ヴァリスIII』のビデオ3名様に。そしてまぁ豪華『コズミック・ファンタジー』などで有名な越智一裕氏が自ら描いてくださった、かわいいリムちゃんのイラスト入りのサイン色紙を1名様にプレゼントしちゃうよ。

あて先は「〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFANプレゼント係」まで、何が欲しいか1つだけハガキに書いて送ってちょーだいませ。

しめきりは2月15日必着です。どんどん応募して下さい。

➡『ヴァリスIII』の攻略ビデオは声優さんがノリまくってゲームを紹介するぞ

⬆色紙はこの世に2枚とないというスバラシイもの

AV SOFT

新作ゲームミュージックと面白いビデオを紹介／

CD

アクトレイザー

アルファ／発売中
CD2000円

古代祐三作曲のスーパーファミコン用同名アクションゲームのCD。こ、これがスーパーファミコンの音楽なの？　と思うほど壮大で奥の深い音色を奏でている。
まさに、古代祐三おそるべし。

みつめていいよ　第2号 バレンタイン　スペシャル

ポリスター／発売中
CD2800円

毎年やってくる、バレンタイン。今年はどう好きな人に渡そうかなぁという、ミキ、カスミ、ショーコの3人のバレンタインをCD化。ドラマと歌という構成。あぶないセリフもとびだしちゃうゾ。

X・na&イルミナ

ポリスター／発売中
CD2400円

アダルト美少女RPG『キサナ』と『イルミナ』のカップリング。このてのゲームは絵だけで…。なんてことはなく、音楽もFM音源でばっちり。メロディーもいいし、美少女ゲームは進化しているのか？

宇宙戦艦ゴモラ

ポニーキャニオン／発売中
CD1500円

昔懐かしい『ミサイルコマンド』を思い出させてくれる、『宇宙戦艦ゴモラ』。パワフルにつき進む宇宙戦艦の勇姿をイメージした、このアルバム。ゲームセンターでは、少し面倒な操作に気を使い、よく聞けなかったBGMをこの機会にどうぞ。

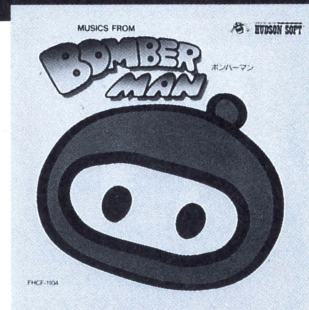
みつばち学園

ファンハウス／発売中
CD1800円

最近、井上麻美ちゃんというアイドルを生んだ『みつばち学園』のCD。♪朝8時13分～♪で始まる「対向車両のデイト」から、ソ連大使館でライブを演じたTWIGGYの挿入歌までを完全網羅した1枚。

ボンバーマン名曲集

ファンハウス／発売中
CD1800円

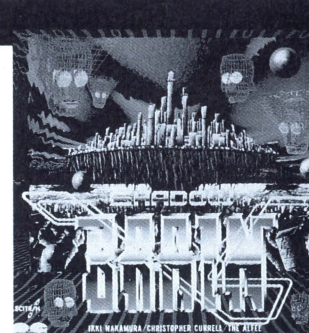
去年、華々しく復活したビッグヒットゲーム『ボンバーマン』。
アレンジが3曲とPCエンジン版、FC版の入ったサントラ盤。アレンジバージョンはCFで有名な葛生千夏さんのヴォイス入り。

サイトロンビデオゲーム ミュージック年鑑1990

ポニーキャニオン／2月21日発売
CD4500円

ゲーメスト誌のゲーメスト大賞のVGM部門より10作品を選び3枚組でアレンジとオリジナルを収録。ファイナルファイト、空牙、ダークシールなど1990年に活躍した秀作ゲームミュージックが楽しめる。

SHADOW　BRAIN

ポニーキャニオン／2月21日発売
CD2500円

世界最高級のシンセサイザーを用い「BAD」のキーボーディストと合体したCD。また、FCの『シャドウブレイン』のBGMオフモードにも対応している。アルフィーのボーカルも聞けるとはお得だね。

NEW DISK

ポニーキャニオンから『スーパーマリオワールド』攻略ビデオが3月6日に発売。プレイヤーは田尻智氏で小林克也氏の軽快なナレーション付き。ポリスターのメガドライブのサードパーティのオムニバスCD『セガ・メガドライブベスト』は3月25日に発売予定。
キングから3月15日に『パーフェクト・コレクション・イースIII』が2枚組で発売。キングレコードのオリジナルビデオ『イース』第5巻「メサの章」は3月か4月に発売を予定している。

VIDEO

麻雀バトルスクランブル

ポリスター／発売中
VHS8800円　45分

今、美少女麻雀が出来るのも、この娘たちのおかげ。スーパーリアル麻雀の3人娘が、点棒サーベル片手に麻雀の国で大活躍する。魔王ラビジャンの魔の手から、町に平和をとり戻すために戦う3人娘。
ミキ、カスミ、ショーコに加えて、PⅣの女の子も登場するオマケつき。

グラディウスIII

キング／発売中
VHS6500円　70分

1周するのに1時間はかかるという、コナミの業務用『グラディウスIII』。このビデオでは、全10ステージを、もはや人間を凌駕するテクニックで撃破。圧巻は氷が飛来し、連なるシーンをきりぬける場面。このビデオは、最早ゲームではなく、映画のような興奮とスリルをあじわわせてくれる。

パロディウスだ！

キング／発売中
VHS4000円　50分

タイトルが示すように業務用『パロディウスだ！』をビデオ化。見ためと違い、難解なこのゲームをノーミスで1周クリア。
いきなりスピードupを取って、「えっ大丈夫なの」と思っていたら、スイスイ進んでいく。ここでバリアと思っても使わないし、これぞ名人芸。2周目のボスも収録。

コレクターの独り言

DUNK、TYOと一連のアイドル雑誌が消えてしまった。シュガーは変わってしまったし…。DUNKは中山忍ちゃんがよく載っててわりと買ってたのに…。残るはBOMB！　とか投稿写真系になってしまった。悲しい。話は変わるが、今『ダブルドラゴン3』が大味だけど面白い。GMもいいし。神をもねじふせる技がド迫力なんだ。あと、『雷電』をナンノの歌を聞きながらプレイして50万点越したときはうれしかったな。合わない曲もあるけどネ。でもTBS火曜20時からの「ナースステーション」はアイドルの宝庫。日曜朝の「ナイルなトトメス」も要チェック。ダレか忍ちゃんのサンキスト「振ってゴックン、飲むゼリー」のCF録画した人いないアルか？
（病欠の金田一技枝の代理人の、しのぶ　なかやマニアでした。）

BOOKS

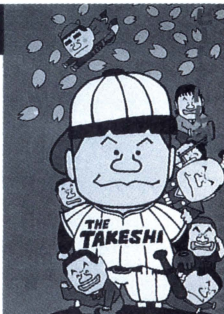
絶対損はさせない、良質の本をどんどんお知らせする。

ビートたけしの幸せ丸十年

扶桑社／発売中
オールナイトニッポン&高田文夫／1980円

1981年1月1日に始まり1990年12月27日に10年間の幕を閉じた「殿」ことビートたけしのオールナイトニッポンの集大成。伝説のフロッグマンやガッツ石松コーナーなど数々の名コーナーのパワーは衰えを知らず。さすがは殿。

所さんの目がテン！

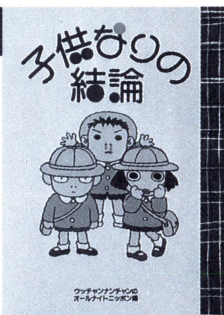
TOKORO'S SCIENCE WORLD
知っているとエライ！所ジョージのこだわり科学
所さんの目がテン！
日本テレビ

日本テレビ／発売中
所ジョージ／980円

日曜日の朝7時から日本テレビ系で放送中の科学番組の本。例えばミカンから油を抽出して、そのオイルで車を動かそう、とか身近にある不思議なことを科学的に解明しようというモノでこれを読むとIQが3上がるかな？

子供なりの結論

扶桑社／発売中
ウッチャンナンチャンのオールナイトニッポン編／880円

金曜日の深夜にオンエア中のオールナイトニッポンの人気コーナーが一冊の本になった。子供の頃、波浪注意報とは外人にハローと話しかけられることだと思っていた、など誰しもが持っていた子供の感性を思い出させてくれる。

十津川警部の逆襲

十津川警部シリーズ③
十津川警部の逆襲
西村京太郎

光文社／発売中
西村京太郎／720円

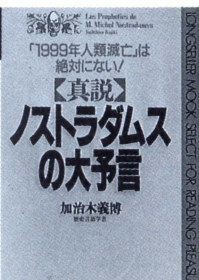
列車そして謎が謎を呼ぶ、とくれば西村京太郎の十八番である。2時間ドラマでもお馴染みの推理小説の十津川警部シリーズ。巧妙なトリックを十津川警部は解明できるか？

真説ノストラダムスの大予言

KKロングセラーズ／発売中
加治木義博／850円

この本ではノストラダムスは最高の科学者であると称している。今までの訳書は勝手に自分の都合どおりに解釈しているが、この本の作者はちゃんと原書をもとに解説してくれている。

※価格はすべて税込みです。

GAMER'S MAP COLLECTION

ゲーマーに役立つ様々な街のマップを載せていくコーナー

第8回 千葉・稲毛いろいろショップ編

今月のゲーマーズマップコレクションは最近、都市化が進む千葉県稲毛(いなげ)市周辺のマップをお届けします。稲毛というと幕張メッセがJRで2駅ほどなので幕張でイベントがあったら、帰りにチョット足をのばして寄ってみるのも、いいんじゃないかなぁ。

稲毛といえばやっぱり佃煮だよね。えっ、それはイナゴ?

あー、あれか! 縁日で3回ぐらい50円で遊ぶ輪っかを投げて人形とかライターをとるやつ。(そりゃ輪投げだろ)昔のことなんであまり覚えてないんだゴメン。

(千葉県/高宮宏・22歳)

1ポパイド

この店は明るくゆったりしたスペースでプレイできる。客層も良く学生中心のお店です。

2ゲームランド

ここの店はなぜかしら暗いイメージがある。設置台数も少なく客もあまりいない。台数の約半分は麻雀ゲームでサラリーマン中心のゲーセンです。この店の良い所は新作ゲームでも50円でプレイできるという点です。客もあまりいないので順番待ちが少なくすぐプレイできる。

3ゲームプラザ

ここのゲーセンはほとんどが学生で午後4時をすぎると、いきなり混みだす。ほとんどのゲームが50円でプレイできて結構感じのいい店です。

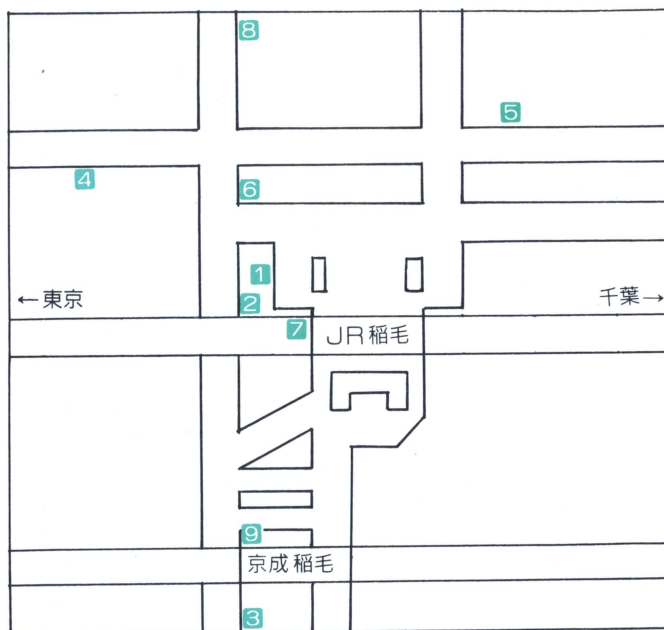
4イトーヨーカドー稲毛店

ここの店は家庭用ゲーム機器とソフトを販売している。それらは定価で売られていてファミコンショップの存在を知らない人たちが来る所でしょう。

5ラオックス稲毛店

この店はパソコンソフトしか置いていない。在庫はかなり豊富で、ここへ来ればほとんどのソフトが手に入るだろう。しかし中古は扱ってません。店員の人たちもみな感じのいい人で、Hなゲームも平気で買えそう!?

6西友稲毛店

ここの6Fのボーリング場の所にわずかながらゲームが設置してある。これらのほとんどは古いゲームでしかもオール100円だ。ここにわざわざゲームをプレイしに来るやつはいないだろう。

7メリーナ

この店はJRの真下に位置し、いつも活気がある。ここにはファミコンソフトが定価で売られているが、人の通行もあるせいか売切れソフトが目立つ。在庫はあまりなく新作ソフトもすぐには入らない。

8ファミコンショップハチスケ

家庭用ゲーム機器及びソフトを買うならココがおススメ。駅から少し離れているもののファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイのすべてのソフトを扱っており種類も豊富だ。価格の方も新作ソフトなら2割引、中古ソフトもかなり安いぞ。買取りの方も結構高値で買い取ってくれて、お店の人も親切でもう言うことなし。

9パソコンショップ

この店はPC-88がほとんどで中古パソコンも扱っている。あまり目立たない所に位置しているので気が付かない人も多い!?

キミの街のMAP募集

自分の住んでいる街や何度も行ったことのある街のゲーム情報を取材して、投稿しよう。ゲーセン、おもちゃ屋、中古ショップなどゲームに関する情報をマップに描き込みそれぞれを詳しく解説した文章と共に送って欲しい。採用者には原稿料1万円だ。

1月号読者アンケート当選者発表(敬称略)

オルディネス

青　森/長内　正・17歳
宮　城/斉藤　清和・13歳
山　形/加藤　宏昭・18歳
茨　城/松崎　知秋・18歳
埼　玉/岡嶋　進・16歳
千　葉/柏倉　康一・14歳
東　京/桐谷　卓・14歳
/小林　登・22歳
/小松　友和・16歳
神奈川/瀬戸　志織・12歳
新　潟/中川　功・17歳
愛　知/加藤　征克・15歳
/熊谷　聡吉・17歳
三　重/内田　順己・13歳
大　阪/井上　健一・13歳
/梅村　隆広・21歳
岡　山/藤井　徳・14歳
高　知/塩崎　敦司・20歳
熊　本/野田　新一・16歳
大　分/松本　浩司・16歳

ジャッキーチェン

北海道/中山　敦・15歳
福　島/伊藤　公二・16歳
埼　玉/坂本　知広・12歳
/新井　昭男・18歳
東　京/望月　英記・24歳
神奈川/小松代悦史・14歳
長　野/手塚　敬登・15歳
石　川/西口正太郎・13歳
滋　賀/森野　高弘・17歳
京　都/天川　良太・13歳
岡　山/井上　真和・17歳
/吉原　美香・25歳
広　島/石谷　諭士・11歳
山　口/田村　亘・15歳
徳　島/南　泰弘・13歳
/近藤　大貴・13歳
香　川/岡　陽樹・16歳
高　知/伊賀佐知緒・14歳
佐　賀/堀田　知佳・15歳
鹿児島/平　敏郎・16歳

クイズアベニュー

北海道/近江　泰文・16歳
/斉藤　斉・17歳
群　馬/林　高一・19歳
埼　玉/吉原　秀明・17歳
東　京/横山　孝二・15歳
富　山/木下　宏・18歳
石　川/細川　栄隆・16歳
/松浦　優子・15歳
福　井/高橋　保雄・18歳
静　岡/伊藤　重之・22歳
愛　知/古川　義信・16歳
/寺澤　雪美・21歳
三　重/伊与久秋俊・15歳
兵　庫/福本　桂弘・16歳
和歌山/下浴　晴照・20歳
岡　山/潮見　英幸・13歳
山　口/岩田　桂治・13歳
/竹下　敏彦・18歳
福　岡/小川　博文・17歳
/藤岡　正浩・13歳

ファイナルマッチテニス

北海道/近藤　政彦・31歳
/富谷　真・20歳
岩　手/中嶋　義勝・17歳
/小原　健一・18歳
福　島/熊谷　弘明・17歳
栃　木/深津　守・16歳
千　葉/山田　達也・16歳
東　京/平柳　恵輔・12歳
山　梨/梨本　武久・18歳
新　潟/青木　正剛・15歳
岐　阜/菱田　孝・17歳
静　岡/山本　淳一・12歳
大　阪/田口　剛・13歳
/外村　賢志・18歳
兵　庫/中井　公次・12歳
岡　山/南川　誠・15歳
広　島/政野　信幸・14歳
/米田　憲弘・16歳
/毛利　貴陽・16歳
福　岡/浜村　威・18歳

天聖龍

北海道/坂東　芳明・16歳
岩　手/駒ケ嶺農幸・15歳
宮　城/早坂　勝・14歳
茨　城/高田　宗・17歳
群　馬/岡野　友紀・16歳
/山崎　正宏・13歳
埼　玉/鯨井　正彦・22歳
東　京/橋辺　幹雄・22歳
愛　知/池田　健司・16歳
/白井　裕・15歳
三　重/浜本　光二・14歳
兵　庫/小杉　健児・17歳
/近藤　守・15歳
/橋本　昌俊・21歳
岡　山/森　寿徳・15歳
香　川/佐藤　広次・19歳
/惣田　友和・23歳
愛　媛/高田　稔・36歳
福　岡/黒石　尊・?歳
佐　賀/宮崎　政和・14歳

オーバーライド

宮　城/松浦　卓也・12歳
秋　田/木村　豊・14歳
東　京/恩田　徳・20歳
/桜井　雅幸・19歳
神奈川/岡田　和典・21歳
新　潟/清水　則子・26歳
石　川/浅野　勝樹・15歳
福　井/斉藤　徹也・16歳
岐　阜/村橋　誠・15歳
静　岡/松本謙一郎・15歳
愛　知/岡田　隆史・13歳
三　重/堤　秀明・21歳
/佐々木啓一・18歳
大　阪/正岡　仁志・22歳
/山村　晃大・16歳
/青木　政英・19歳
和歌山/菊谷　孝幸・15歳
島　根/田中　孝史・18歳
広　島/堺　勝美・21歳
福　岡/南　秀樹・20歳

読者の声 ユーザーサイド

おいらのゲーム評

ゲームのみならず、PCエンジン全般への読者の批評の場

らんま1/2

ビジュアルがいっぱいの
クンフー・アクション

ビジュアル重視？

普段は“見る”ことしかできないキャラクタが操作できる、ということで買ってみた。まずは、ビジュアル。良いですね。このごろは女の子がメインのビジュアルはそれだけで「美しいビジュアル」「一見の価値あり」などと雑誌に掲載されていたり、宣伝したりする風潮にあるような気がする。しかし、このソフトは違った。アニメーションの処理が他社のに比べ、だいぶ良いのである。しかし、気になった点はある。基本的には原作に忠実なビジュアルなのだが、ところどころにゲームのためにアレンジされているものと、アニメから取り込んでいないビジュアルがある。雰囲気を壊すこのビジュアルたちは、ないほうがよかった。という訳でビジュアルの点数は70点。偏差値で「65」というところでしょうか。では肝心のアクションシーンはどうか。ハッキリいってヒドイでき。「ビジュアルがウリのアクションゲーム」はわかっているけど、だからといってアクションシーンを適当に作っていいなんて、決してないはずだ。だって、このゲームは、本来はビジュアルよりアクションを重視しなければならないはず(そもそも、ビジュアルをウリにするということ自体がおかしいのでは?)。凝ったビジュアルを見たいのなら、わざわざ6000円以上ものお金を払わなくたって、アニメを見ればいい訳です(それに、このビジュアル、現にTVアニメと同じものなわけだ…)。とはいえ、細かいシステムはわりとよくできている。2段ジャンプ、パンダアイテム、乱馬&らんまの構えや区別、BGM、「いてっ」とかいう声などなど。特に3面の良牙は、ジャンプや番傘攻撃のポーズがとてもよい。(でも、7面の良牙の音もなく炸裂する「爆砕点穴」や、モグラのような移動の仕方はやめてほしい)。しかし、バランスが悪い。操作性の悪さと、前から後ろから、更には上下から群がってくるザコキャラの猛攻(特に、ハチやネコの群れ。あれはないよなぁ〜)。あの数はヒドすぎる。だから、必然的に敵を倒しながら進むというより、ダメージ覚悟で逃げきるという形になってしまう。あと、2面の強制スクロール。アイデアはいいのだけれど、スライディングをしているだけでクリアできるなんて、そんなのアクションゲームといえます? そして、1〜7面に比べて、8面の炎の吹き出すところの難しさ。これではアクションの点数は40点未満。偏差値も40未満で悲惨な点数になってしまう。おまけに、熱闘モードで、2プレイヤーが有利なのはなぜなんだ? まあ、さんざんキビシイことを書いてしまったが、これもひとえに続編を期待しているからなのです。続編は、ビジュアルもさることながら、アクションも文句のつけられないものを、是非ともお願いします。

(埼玉県/九州の曽木・16歳)

★2プレイヤー有利というのは、気のせいでは?

『らんま』してる

ハッキリいって、私は大の『らんま1/2』のファンである(でもオタクではない)。メサイヤさんから『らんま』が出ると聞き、根が単純な私は、その夜には早速『らんま』のゲームをプレイしている夢を見てしまうほど喜んでいました。しかし、正直いって、不安もありました。こうゆう版権モノって、原作のノリや雰囲気がそのままでないと違和感が起こるし、無理のあるストーリー展開や中途半端な話作りほど、ユーザーの期待を裏切ることはありません。『らんま』はアクションゲームですし、アクション+ビジュアルのいかにもCD-ROMユーザーにウケる作り方(『ヴァリス』シリーズみたいな)でしたから、これで『らんま』の世界を表現できるのかと、心配していたのです。しかし、そこはメサイヤさん。やってくれるじゃありませんか! まずはお楽しみのビジュアルシーン。まぁ、絵は本職のアニメーターさんが描いていないので、多少マニアの方には不満が残るかもしれませんが、メーカーさんの苦労が伝わってくるような出来です。スムーズなアニメーション処理、細かな表情の変化。オープニングからTVで観た懐かしいシーンがアニメに見劣りしないぐらい再現されていて、見ごたえ十分! 特に格闘出前レースと爆砕勝負のシーンは、よくここまで描いたなと、頭をなでてやりたい。それよりなにより、ビジュアルシーンにおけるアクセスの回数が少ないのが観る側にとって疲れない。やっぱり話の途中でアクセスしてプッツリと切れてしまうのはいただけないしね。さて問題はメインとなるアクションシーンだが、メサイヤさんは見事に私の不安を取り除いてくれた。「けっこー面白いじゃん!」である。動きもリアルだし、ヒュルヒュルと空中回転とかやっていると気持ちがいい。必殺キックも決まり出すと、「やったー」と思わず叫んでしまう。何よりアクションシーンでも『らんま』の世界を見事に表現していて、ビジュアルシーンとのつなぎも違和感がない。そして『らんま』特有の“男的乱馬”と“女的らんま”の変身(?)も理にかなっている。各キャラの攻撃やリーチの長さとかも計算されているし、操作性もわりといい。アクションシーンとしての完成度も高いことがおわかり頂けるだろう。ただ、少し言わせてもらうと背景がちょっと安っぽい感じを受けた。それと最後の面は敵が異常に強かったなぁ(とくに、おばばさま)。まぁ、こんなとこですけれど、なによりアクションシーンも『らんま』してくれていたので、満足、満足!

(静岡県/だるま1/2・18歳)

飽きない

僕はアクションゲームとしてこのゲームを気にいっている。ハッキリいって、何度やっても飽きないのだ。まず、操作性が良い。ジャンプ中に飛び蹴りと下突きの切り換えもできるし、動きも速い。それに敵に当たっても吹っ飛ばされず、やられてもその場で復活するので、テンポよくゲームができるし、パターンゲームにもなっていない。ただ、パンチとキックが当たり判定が厳しいのか、ほとんど当たらず、使えないのが残念。まあ、何にしろ、久し振りにキャラを操作する楽しさが味わえるゲームでした。

(長野県/ラストのハゲ・16歳)

★いろいろな意見がありますね。

桃太郎伝説II

桃太郎シリーズ最新作。ギャグ満載のRPG

本当に最高です

はじめに言っておくが、『桃伝II』は、自分がいままでプレイしたRPGのなかでも、トップクラスの出来であったことを断言する。

『桃伝II』は一見どこにでもある普通のRPGに見えるが、いろいろなところでオリジナリティに溢れている。システムでは、アイテムの説明コマンドや、命令コマンド、そして術のパワーアップなどはなかなか目新しかったです。戦闘シーンにおいては、かばったり、物を盗んだり、セリフをいろいろ言ってきたりと、桃伝ワールド特有の面白さがいっぱいある。特にセリフでいえば、中ボスとの戦いのときが良かった(地獄王も最高だったけど、オレはあしゅらが一番良かったと思う)。そのカッコイイ中ボスとの戦いを盛り上げてくれたのがサウンド。その素晴らしいことといったら、「これがPCエンジンの音楽なのか?」と思ったほど。

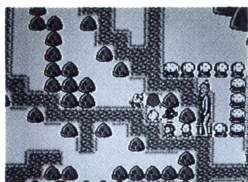
こんなに楽しくて、笑えて、それでいて決めるときは決める『桃伝II』は本当に最高です/

(東京都/OSALA・18歳)

★絶賛してますね。

不満がある

確かに『桃伝II』は面白い。『桃伝ターボ』よりは、ずっとパワーアップしていると思います。しかし、不満がないわけではありません。何点か挙げてみましょう。

まず、17人パーティーのこと。17人パーティーになり、心強いのは良いのですが、移動時に邪魔になるのには残念。特に、デカたろう/ デカイのは別にいいのですが、桃太郎が隠れてしまい、ちょっとプレイしにくい。それに、せっかくの豪華なメンバーなのに、戦闘時に少しばかり助けてくれるだけ(しかも、自分で操作できない/)で、なんかもったいない。しかも、途中で別れることになっちゃうし…。全ての仲間にコマンドがあり、いつまでも一緒にいるようにしてほしかったです。あと音楽についてですが、ハッキリいって、『桃伝ターボ』とあまり変わっていない/ それに、もっとゲームに熱中できるような曲が欲しかった。さらに、最近よく見るビジュアルシーンも欲しかったなぁ…。

今回書いたことを、『桃太郎伝説III』に期待しています(もちろん、Huカードで)。次こそは、SUPER・RPGを//

(山形県/菅原慎一・13歳)

★早くも次回作が期待されてます。人気シリーズの宿命というヤツですね。すべてのゲームがこうありたいものです。

当たらない

ゲームを終わらせてみて、確かに面白いと思った。だが、ものすごく腹がたつところがあった。それは、敵がこちらの攻撃をムチャクチャ簡単によけることだ/ レベルが低いからじゃない。それなのにすぐにかわされてしまう。中ボス級になると、金太郎の攻撃なんかは、3回に1回当たればいい方だ/ あと、術もなかなか敵に効いてくれない/ これじゃ、せっかくのパーティープレイの醍醐味のひとつである「計画を練って敵を倒す」という楽しみが欠けてしまっているじゃないか/ これらがなければ、オレ個人としてはグラフィック、音楽、その他全ての面において、あの超名作『ドラゴンクエストIV』をも勝ると思うのだが…。

(埼玉県/斉藤満博・18歳)

似ている

ハッキリいって、面白くなかった。やっていてこれだけストレスがたまったゲームも珍しい。解き終えたときの気持ちは、刑期を終えた囚人のようだった。具体的な理由は、前作と変らぬ音楽、あってもなくてもいいようなビジュアルシーン、いかにもお涙ちょうだいのくさいセリフ、強すぎる最終ボス、といったところ。でもこれらを面白いと思う人もいると思う。なぜ、僕がここまでこのゲームをけなすか。それは、90年8月に発売されたファミコンの『忍者らホイ//』をやっていたからである。いくら製作者が一緒といっても、あまりにも似すぎている。キャラ、ストーリー、パーティー人数を除けば、機種が違うといっても同じゲームといってもいいほど。やっていて、『忍者らホイ//』を2回やっているような気さえした。このシリーズは、ハッキリいって低年齢層向けで僕のようなマニアックRPGゲーマーにはあっていないのかもしれない。

(富山県/びっくりこき麿・18歳)

★あれだけ期待された作品なだけに、こういった厳しい御意見が来るとは意外でした。

アウトラン

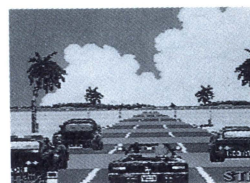
人気アーケードゲームからの移植作品

ハードの限界を

この『アウトラン』のような大ヒットアーケードゲームが移植されると、ゲーセンで大ファンだった人が、不満のたばをこのコーナーにぶつけてくるだろうから、不満などはその方たちにまかせて、私は良いところを書きます。

やはりこのゲームは、軽快なサウンドをバックに(もちろん、『スプラッシュウェイブ』)太陽のしたを駆け抜ける…というゲーム感覚がたまらなく気持ちがいい。この点がPC版でも見事に再現されていたのはうれしいかぎり。さすがはNECアベニュー/ でもどうせならSGで出してほしかった(SGユーザーとして)。いや、両対応でも良かった。いやいや、どうせならCD-ROM²にして、サウンドをノリノリにしてほしかった(S.S.T.バンドで)。でも、CD-ROM²だとアクセス中にBGMが途切れるのはマヌケだし、途切れないようにPSGで作ったらCD-ROM²のユーザーが泣くだろうしね…。やっぱり、移植もので遊ぶには移植されるハードの限界を考えなければならないのかなぁ。

(東京都/きいとん桐花・16歳)

★S.S.T.の生の演奏を聞きながら、私はプレイしたいなぁ。

十分な移植

NECアベニューの移植には厳しい人が多い。だが、そんな人たちからも支持されるゲームも多々あり、この『アウトラン』もそのひとつに入るのではないかと私は思う。でも、いろいろな人に意見を聞くと、「効果音がなってない」や「BGMが悪い」などのことがよく聞かれる。アーケード版を知っている人たちにとって、あの効果音とサウンドは許せないのだろう。だが、効果音はオプションモードで消せるし、サウンドも3曲もあるのだから、どれかひとつぐらいは気に入る曲もあるはず(つまり、我慢しろということなのだが…)。まあ、とにかく操作性やグラフィック、ゲームバランスには全く不満がないのだから、十分な移植であると、私は思う。

(東京都/高野浩明・19歳)

ひどすぎる

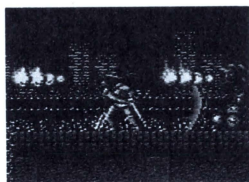
俺はこの『アウトラン』を買う前、とてもワクワクして発売を待っていた。待たされただけあって、(雑誌で写真をみるかぎりは)とてもアーケードっぽいグラフィックに仕上がっていた。「さすがは天下の

NECアベニュー／」と思い、買ってみると…ひ、ひどすぎる。俺は幻滅した。
　スクロールは何だか「カクカク」していて走っている気にならないし、サウンドに関しては聞けたもんじゃない(でも、ネーム入力のときのは良かった)。エンジン音は「ブーン」と虚しさきわまりない音だし、バックに流れるドラムのような音なんかは、「ゲコゲコ」とカエルの鳴き声みたいだ。こんな移植に2年間もかかったとは…。NECアベニューが信じられなくなった。
　グラフィックだけはPCエンジンの限界に近いものであったが、3Dゲームはやはりスクロールが〝命〟だと思う。あんなカクカクしたスクロールに満足する人がいるだろうか？　他社のゲームではできていることを、なぜできないのか？　PCエンジンだってやればできるのだから、NECアベニューはこの『アウトラン』を見つめて、この機会によく反省してほしいと思う。
(東京都／OSAL・18歳)
★サウンドに関しては、良く聞こえる人もいれば、ひどく聞こえる人もいることでしょう。アーケード版を知らない人なら、そんなに気にならないと思うのですが…。どうでしょう？

ヴァリスIII

テレネットのキャラクタは人気の的である

アクションがダメ

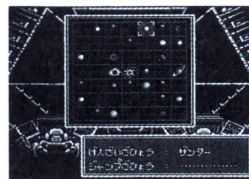
　ホントーにビジュアルシーンは良かった。優子、ヴァルナ、チャムの3人が、グラメス王を倒すまでのストーリーをうまく表現している。中ボスに対して3人の言葉がそれぞれ違うという凝ったところも面白い。しかし、アクションシーンはなんなんだ／　操作がしづらいあげく、くだらないトラップがありすぎる//　とにかく前作に比べ、タイミング合わせが重要で、移動ブロックや狭い足場で敵と接触し、穴に落ちて死ぬパターンが多すぎる。これらは、スライディングのパンチラぐらいでは許されない／(そこまで見えないか)
　結局このゲームは、ビジュアルシーンがメインで、アクションシーンはおまけだと思う。でも、ビジュアルシーンだけに高い金を払うのも考えものなので、『ヴァリスⅣ』がでるとしたら、アクションシーンの充実を計ってほしいと思う。
(埼玉県／倉持智治・18歳)

大きくしてほしい

　少ない。おまけに小さい。なぜもっと長く、そして大きくしてくれないのだ／　もちろん、ビジュアルシーンのことですよ//　そりゃあ、声優さんの声や、素晴らしい音楽(音質)がはいるのですから、しょうがないかもしれないけど…。ヘタにスクロールさせるより、全部のビジュアルを大きくしてほしかったな…。
(東京都／倉石徹也・19歳)
★あれだけビジュアルが入っているのに、まだ見足りないとはねえ。攻略ビデオでも見て、我慢したら？

サイバーナイト

面白いけど、物足りないといわれている

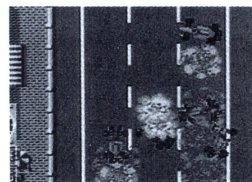
シリーズ化希望

　おおいに期待して、入手した。

剣、魔法、怪物のないシステムは、確かに斬新。モジュールを筆頭に、小物までSFしていた。でもなぁ、物足りない気がする。クリアするのが実に簡単。3日も、いや、まる1日かければクリアは可能だと思う。SFにこだわった完成度は高く、大したものだが、RPG性に関しては低い／　アドベンチャーにもなれそうだ。
　レベルが上がっても別に大きな変化はなく、キャラの成長は深い意味がなかった。もっとマップを広くして、大きな冒険にならないものだろうか？　敵キャラが出現しても、危機感はたいして感じられないし、着陸不能の惑星も多すぎたりして手抜きを感じる。その反面、凝った作りの部分はかなり良くできていて、満足できる。ゲーム中の音楽やグラフィックもなかなかのできで、盛り上げてくれる(敵をぶん殴るときの効果音は気にいってしまった)。戦闘のアニメーションもキレイだし、ここまでSF色にこだわった作品は珍しい。やや、ストーリー展開が非力ではあるが、この1本で終わってしまうには惜しいと思う。ぜひともシリーズ化してもらいたい。私が思うに、このゲームはHuカードより、CDに向いているように思える。トンキンハウスはCD-ROM^{2}にも力をいれるらしいから、今度だすときは是非ともCD-ROM^{2}でお願いしたい。
(京都府／長沼徳彦・20歳)
★このゲームへの意見のほとんどに「物足りない」と書かれています。やり応えのあるものを求めると、やはりCD-ROM^{2}に辿り着くようです。あんまりダラダラと続くのもいやだけどね。

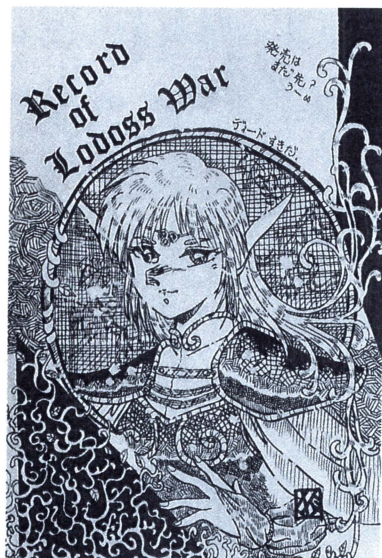
F-1 CIRCUS

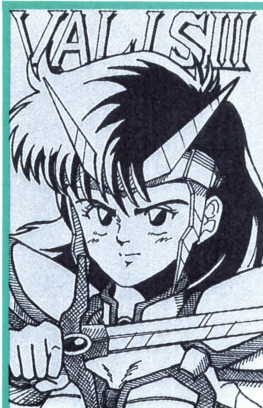
視点が真上からのカーレース。再版も売れた

『II』をROM^{2}で

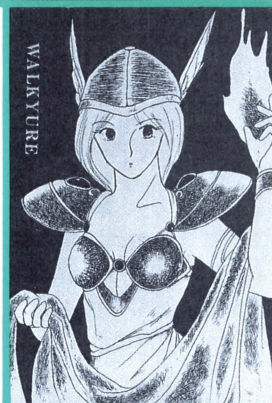
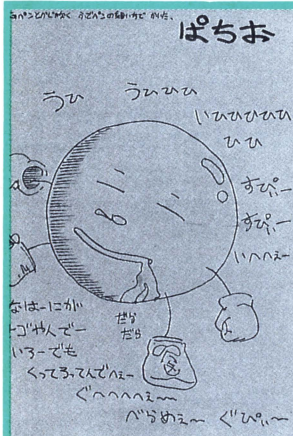
　先日、『F1サーカス』を再販で買った。なかなか面白い。待ちに待って買ったかいがあった…が、やっているうちに不満がちらほら出てきた。
　まず逆走(又はバック)ができない。これができれば、ピットに入りそこねたとしても安心なのに。うまくピットにはいっても、今度はピットに不満がある。それは、強制的にタイヤが交換されてしまうこと。壊れたウイングだけ直しに入っただけなのに、ちょっとでもタイヤがすり減っていると、ムリヤリ交換してしまう。時間がかかってしょうがない。あと、他車を追い抜くのがこのゲームの最大の面白いところだと私は思っているのだが、そこにも問題がある。このゲームは上から見下ろす平面画面なので、前を走っている画面外の車が見えない。だから、スピード差があるときなどは、いきなり画面に現れた車に衝突してしまうことが多い。これには、3D画

面もつけて前を見渡せるようにするとか、コース全体マップをつけて自車と他車の位置を知らせるようにするとかなどの改良をして欲しい。また、バックミラーもあるといい。これはどうしてなのかはわからないが、本選の際の最初のタイヤの耐久力がスペアタイヤの耐久力よりない。バグなどなら直してほしい。とにかく、このあたりの不満や欠点を解消すれば、さらに良くなることでしょう。CD-ROM版『F1サーカスII』に期待する。
(東京都／大友充広・22歳)
★最近は〝続編がでるなら、CD-ROM^{2}でだしてほしい／〟というお手紙が多い。大容量540Mバイトに、ユーザーは期待しているのですよっ／　この事実、メーカーの方々はどのようにお思いでしょうか。
　さて、最近のお手紙はソフトに対するものばかりで、ハードに対しての意見が少ない。ここらで〝オイラのハード評〟を発表したいので、いっぱい書いて送ってくれ／
担当はまってるぞ。

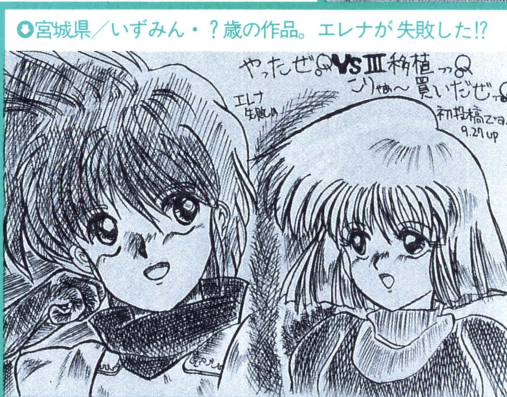
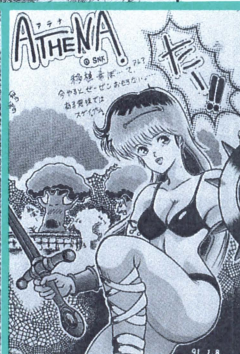
みんなのイラスト

カラーで描いてもいいけど、白黒になっちゃいますよ

静岡県／狐火★りんか・16歳の作品

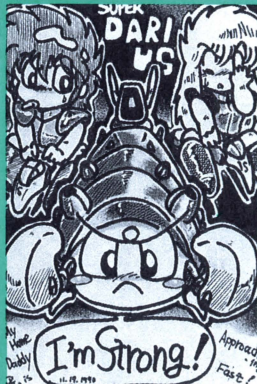
●クールな感じのディードリッドの微笑がたまんね…。い、いや。美しい！ これからが期待のキャラだ

●三重県／グッチー渡・？歳の作品。ボーイッシュな感じの優子ちゃんです

●埼玉県／RISA・18歳の作品。女の子みたいなアドル。左の絵とは対象的だね

●兵庫県／ひろゆき・17歳の作品。「CD－ROM化してくれ」ってことだったけど

●千葉県／睦智一樹・15歳の作品。左手の炎は何なんですか？ マントも気になるなあ

●愛媛県／GILフーリー・？歳の作品。何か…、怖いです。でも、味のある絵です…ね

●宮城県／いずみん・？歳の作品。エレナが失敗した!?

●兵庫県／さんぢやん・15歳の作品。『めぞん…』の完結編を…と

●愛媛県／GILフーリー・？歳の作品。今月2枚目である

●三重県／沙羅・？歳の作品。ゲーム化…という話は、残念ながらないようです

●愛知県／飛竜明日香・？歳と長野県／めへか・？歳の合作。愛知と長野で

●愛知県／暁一穂・20歳の作品。最近の軟弱な父親たちと違って強いのだ！

●愛知県／暁一穂・20歳の作品。天の川がすんごくキレイです

今月の総評

今月より魅力的な新キャラクタが加わった。彼女の名はディードリッド。『ロードス島戦記』のヒロインであります。同じキャラクタばかりでちょっとマンネリ化していただけに、かなり新鮮でした。でも、来月からはディードリッド1色になったりして…。

自慢の攻略法

自分で発見、開発した攻略法を世の中に広めてみよう

サイバーナイト

『サイバーナイト』、バーサーカークイーンの超簡単料理法を伝授しよう。

用意するものは、レックス、タイタン、サウルス(最強)。

レックス、タイタンは、オプションにディスイングレイター(以下、D.S.)全部。内、6発は途中のボスのウェンディゴに使う。サウルスにはグレネードランチャーを使う。そして、バーサーカークイーンまで、なんとかして行く。

戦闘が始まったら、3人ともブラックグローブを張る(このときサウルスがレーザーを喰らって、瀕死になると次のターンでフィールドの効かないミサイルを喰らってサウルスが死に、ソニックブラスターでガンバルと全滅する(私はこのようなことが3回あった)。

レックスとタイタンはD.G.でウェンディゴを倒す。サウルスは、オプションを全て撃ちこんでから、クイーンにネガ・ホールドでトドメをさす。

だいたい4〜5ターンで倒せるので、一度おためしあれ。

(大阪府／山岡健司・15歳)

質問に答えますぜ

不思議にかんじてること、納得いかないことをぶつけよう

Q 編集部のみなさんは、新作ソフトの画面はどうやって撮っているのですか？　教えて下さい。

(福岡県／藤原正浩・13歳)

A ほとんどの場合はメーカーさんからサンプルROMをお借りして、編集部にあるRGB出力のビデオプリンタなどで撮影しています。で、開発が進んでいないなどの理由でROMをお借りできない場合は、メーカーさんに取材にいき、同行したカメラマンの方に画面の写真を撮ってもらうか、ビデオプリンタを持っていって写してきます。

Q あの〜、CD-ROM²でCD-Vはできるのでしょうか?CD-Gと同じならいいんだけど。

(愛知県／豊田大介・16歳)

A CDVとCDGは全くの別物です。CDVがLDなどと同じ方式で5分間だけ映像データを持っているのに対し、CDGはコンピュータでグラフィックを描くためのデータが記録されているのです。CDVのVはビデオ(映像)のV。CDGのGは(コンピュータ)グラフィックのGなのです。両方ともまだあまり普及していないので誤解されがちですね。

ザ・なんでもベスト10

なんでもかんでもベスト10にして笑おうというコーナー

★今月のテーマは「このゲームのキャラクタはこいつにそっくりベスト10」である…が、面白いのが来ていない。それどころか、ほとんど葉書に書いてない。今月のテーマって、そんなに難しかったかなぁ？来月は期待しているので、がんばってくれ！

(北海道／市ノ渡真人の作品)

第5位　らんま→らんま½
第4位　『スプラッター…』のリック→ジェイソン
第3位　ルイージ→近所のペンキ屋の息子
第2位　マリオ→その親父
第1位　ジャッキーチェン→ジャッキーチェン

★見ての通りです。こんなもんです。あ〜あ。

さて、今度はテーマ外の作品。「忙しい人のためのTVゲームベスト10」を、5位からどうぞ。

(大阪府／三木痣行の作品)

第5位　主人公の死なないRPG
第4位　自機がつねに無敵のシューティングゲーム
第3位　解く必要のないアドベンチャーゲーム
第2位　「エンディング見れます」のモード付きRPG
第1位　イキナリ最終ボスのでるシューティングゲーム。

★さて、次の作品もテーマ外である。「あったら怖いTVゲームベスト10」を5位から。

(兵庫県／留美子命の作品)

第5位　追い越し禁止のカーレース
第4位　男を脱がす脱衣麻雀
第3位　自分で電源をいれるクソゲー
第2位　主人公がオカマのRPG
第1位　隠し球をする野球

★最近、本当に投書が少ない。いまこそ掲載するチャンス。

さあみんな、かかってきなさい！

今月の読者さんいらっしゃい

名前がアイドルしている東京の田村恵理子ちゃん・16歳にワクワクしながら電話してみた。

編　もしもし。(スッゲーかわいい声。本人だな)あの、恵理子さんですよね？　PCFANです。

田　恵理子ですか、少々お待ち下さい。(♪タラリラララ〜♪)もしもし、恵理子ですけど…。

編　今のはお姉ちゃん？

恵　いえ、母です。

編　…。突然ですけど、いい名前ですねえ。

恵　でも全然似てませんよ。私。ところで『JBハロルド』の犯人て誰なんですか？　私は○○だと思うんですけど、証拠がなかなか手に入らなくて、困ってるの♡

編　うつ、じゃあ内緒で教えちゃおう。あっ、本に載るのか。

手紙を募集してまっせ

編集部では読者の方々の意見を募集しています。

●ゲームに対するお褒めの言葉、不満いっぱいの罵詈雑言などメーカーの目を気にせず、ガンガン述べてくれた意見を紹介していく「おいらのゲーム評」。

●自分の自慢できる攻略法を、どうだあまいったか！　という感じで紹介する自画自賛のコーナーの「自慢の攻略法」。目立ちたがり屋の人にはうってつけ。

●ハイスコアを好きなキャラ・嫌いなキャラ、ノリのいいゲームミュージックなど、なんでもベスト10にしてしまう「ザ・なんでもベスト10」。5月号のテーマは「5月病をふきとばすには、どうしたらいいか？」。テーマからはずれた作品でもOK。

●もちろんイラストや4コマまんがも募集します。

それぞれのテーマの係まで住所、氏名、年齢、学年(職業)を明記して右の宛先まで送ってください。

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM　PCEngine
FAN 編集部
○○○○係

PC ENGINE 最新データBANK

WEEKLY BEST 10

今回は12月中に発売されたソフトがなんと21本もあって、チャートもかなり賑わっている。とはいってもランクインしたソフトは12タイトルのみ。それ以外のソフトはチャートに影も形も現れなかった。それだけ競争率も高かったというわけだ。

12/3〜12/9

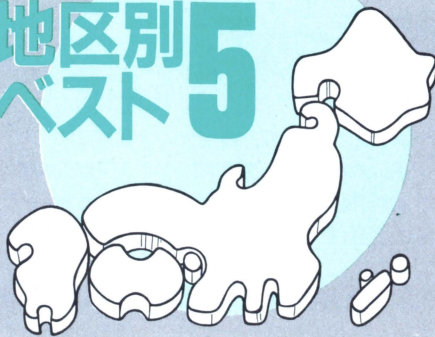
前週	順位	タイトル
新登場	1	ボンバーマン ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円 初登場の1位。前人気でのことを考えれば、当然といえば当然
新登場	2	らんま½ CD・NCS/'90年12月7日発売/アクション/6800円 2位も新発売のソフト。これも前人気が高かった
前週1	3	J.B.ハロルド殺人倶楽部 CD・ハドソン/'90年11月23日発売/アドベンチャー/6500円 新作の登場で、1位の座を奪われてしまった
前週3	4	桃太郎活劇 ハドソン/'90年9月21日発売/アクション/6500円
新登場	5	サンダーブレード NECアベニュー/'90年12月7日発売/7200円
前週4	6	アフターバーナーII NECアベニュー/'90年9月28日発売/シューティング/7200円
前週2	7	エアロブラスターズ ハドソン/'90年11月2日発売/シューティング/6500円
新登場	8	アヴェンジャー CD・日本テレネット/'90年12月7日発売/6780円
新登場	9	バーニングエンジェル ナグザット/'90年12月7日発売/6700円
前週8	10	桃太郎伝説ターボ ハドソン/'90年7月20日発売/RPG/5800円

12/10〜12/16

前週	順位	タイトル
ー	1	F-1 CIRCUS 日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円 再販されて堂々の1位。このゲームの人気の高さが、はっきりとうかがえる
前週1	2	ボンバーマン ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円 『F-1 CIRCUS』の前ではなすすべがない
前週2	3	らんま½ CD・NCS/'90年12月7日発売/アクション/6800円 こちらも『ボンバーマン』と同様のようだ
新登場	4	チャンピオンレスラー タイトー/'90年12月14日発売/プロレス/6600円
新登場	5	メルヘンメイズ ナムコ/'90年12月11日発売/アクション/5500円
前週3	6	J.B.ハロルド殺人倶楽部 CD・ハドソン/'90年11月23日発売/アドベンチャー/6500円
新登場	7	大旋風 NECアベニュー/'90年12月14日発売/シューティング/7200円
前週4	8	桃太郎活劇 ハドソン/'90年9月21日発売/アクション/6500円
前週7	9	エアロブラスターズ ハドソン/'90年11月2日発売/シューティング/6500円
新登場	10	ワラビー!! NCS/'90年12月14日発売/シミュレーション/6500円

12月3日〜12月30日発売の新作

12/7㈮ボンバーマン
12/7㈮らんま½
12/7㈮サンダーブレード
12/7㈮不思議の夢のアリス
12/7㈮アヴェンジャー
12/7㈮バーニングエンジェル
12/11㈫メルヘンメイズ
12/14㈮大旋風
12/14㈮チャンピオンレスラー
12/14㈮バイオレントソルジャー
12/14㈮ワラビー!!
12/14㈮トイショップボーイズ
12/14㈮ZIPANG
12/14㈮SPIN PAIR
12/20㈭バスティール
12/21㈮アウトラン
12/21㈮クロスワイバー
12/21㈮魔界プリンスどらぼっちゃん
12/21㈮天聖龍SAINT DRAGON
12/22㈯桃太郎伝説II
12/26㈬ウルトラBOX3

12/3〜12/30までの地区別ベスト5

今月の選抜地区大会 東京VS大阪VS長野VS岡山

今月はどの地区でも大きな違いはなく、ほぼ「週間売り上げベスト10」と同じような結果になった。やはりここでも圧倒的な強さを誇ったのは『桃太郎伝説II』だった。長野を除いては全て1位の座に着いた。『ボンバーマン』はどの地区でも平均して、売れているようである。長野にはもうひとつの特徴がある。この地区だけ『らんま½』がベスト5に入ってきていないのだ。長野にオタクはいないのかな?

ピーシーエンジンヒットチャート

HIT CHART

ソフトに関するデータを満載！ 週間売り上げベスト10をはじめとして、これからソフトを買おうというとき役立つゲーム成績表があるぞ!!

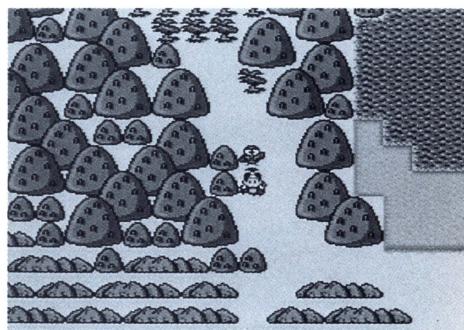
12/17〜12/23

	順位	タイトル	データ	コメント
新登場	1	桃太郎伝説II	ハドソン/'90年12月22日発売/ロールプレイング/7200円	『桃伝II』が1位になるのは、誰も止めようがなかったのでは…
前週1	2	F-1 CIRCUS	日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円	『桃伝II』にはかなわないと、言ったところか
新登場	3	バスティール	CD・ヒューマン/'90年12月20日発売/シミュレーション/6500円	シミュレーションがトップ3に入るのは久し振り
前週2	4	ボンバーマン	ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円	
新登場	5	アウトラン	NECアベニュー/'90年12月21日発売/レース/7200円	
前週8	6	桃太郎活劇	ハドソン/'90年9月21日発売/アクション/6500円	
前週4	7	チャンピオンレスラー	タイトー/'90年12月11日発売/アクション/5500円	
前週3	8	らんま$\frac{1}{2}$	CD・NCS/'90年12月7日発売/アクション/6800円	
前週6	9	J.B.ハロルド殺人倶楽部	CD・ハドソン/'90年11月23日発売/アドベンチャー/6500円	
前週5	10	メルヘンメイズ	ナムコ/'90年12月11日発売/アクション/5500円	

12/24〜12/30

	順位	タイトル	データ	コメント
前週1	1	桃太郎伝説II	ハドソン/'90年12月22日発売/ロールプレイング/7200円	今週も1位になった。当分の間は、1位の座は譲らないのでは…
前週4	2	ボンバーマン	ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円	2位に返り咲き。年末年始のパーティのためか？
前週3	3	バスティール	CD・ヒューマン/'90年12月20日発売/シミュレーション/6500円	トップ3をキープ。このまま行けるかどうかだ
前週2	4	F-1 CIRCUS	日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円	
前週8	5	らんま$\frac{1}{2}$	CD・NCS/'90年12月7日発売/アクション/6800円	
前週5	6	アウトラン	NECアベニュー/'90年12月21日発売/レース/7200円	
前週6	7	桃太郎活劇	ハドソン/'90年9月21日発売/アクション/6500円	
前週9	8	J.B.ハロルド殺人倶楽部	CD・ハドソン/'90年11月23日発売/アドベンチャー/6500円	
前週7	9	チャンピオンレスラー	タイトー/'90年12月14日発売/プロレス/6600円	
前週11	10	大旋風	NECアベニュー/'90年12月14日発売/シューティング/7200円	

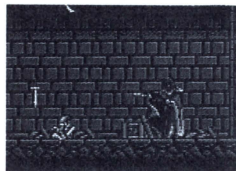
Hit Chart Voice

今月はまさにクリスマス商戦のまっただなか。大量の新作ソフトが発売された。その第1週のトップを飾ったのは『ボンバーマン』。ファミコンでも高く評価されていたが、PCエンジン版では5人同時プレイも可能で、友達が集まりやすいこの時期にはぴったりだったようだ。本誌の前人気では『らんま$\frac{1}{2}$』の方がはるかに高かったが、結果は『ボンバーマン』の勝利だ！ 第2週は再販された『F-1CIRCUS』。このチャートで新作でないソフトが1位になるのは非常に珍しい。このゲームの人気の程がうかがえる。現在ではまたもや売り切れ状態で入手はかなり難しい。日本物産では2回目の再販も考えているそうなので、買えなかった人はそのチャンスに賭けよう。そして、第3週以降は大型人気ソフトの『桃太郎伝説II』。この作品がトップになるのは大方想像していた。売り切れにならない限り、当分トップの状態は続くのではないだろうか。

前作『桃伝ターボ』より大ヒットの『桃伝II』

	東京	大阪	長野	岡山
1	桃太郎伝説II	桃太郎伝説II	ボンバーマン	桃太郎伝説II
2	桃太郎活劇	らんま$\frac{1}{2}$	桃太郎伝説II	チャンピオンレスラー
3	ボンバーマン	ボンバーマン	アウトラン	らんま$\frac{1}{2}$
4	バスティール	アフターバーナーII	バスティール	ボンバーマン
5	らんま$\frac{1}{2}$	エアロブラスターズ	メルヘンメイズ	F-1 CIRCUS

※表は全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で独自に集計したものです。価格は消費税を含みません。

前人気 BEST20

今回も『イースIII』の独走が続く。『ポピュラス』、『ロードス島戦記』も上がってきて、上位がほとんどハドソンによって占められている。その中でも『コズミック・ファンタジー2』が『天外魔境II』を抜いて2位となった。CD-ROMの上位御三家に食い込むかのように、Huカードの『ポピュラス』が健闘している。今後は『天外魔境II』の動向にかかっているのでは。

⬆イースの人気はダントツ

⬆壮大なスケールの三国志

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%	開発状況	コメント
1	1	イースIII ワンダラーズフロムイース	ハドソン	35.8	80%	無敵の強さを誇るが3月には発売されるので、前人気にのるのも来月が最後だ
3	2	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン	日本テレネット	11.2	60%	なんとかして3月に発売したいとのこと。現在の開発状況は60%、間に合うか??
2	3	天外魔境II卍MARU	ハドソン	7.8	40%	現在はビジュアルを中心に作成中。4月にはオープニングが見れるかもしれない
14	4	ポピュラス	ハドソン	7.6	100%	本誌に記事を掲載したため、前人気も急上昇。スーパーファミコン版に勝てるか
7	5	ロードス島戦記	ハドソン	6.8	20%	人気の方はどんどん上がるが、発売の方はまだ当分先になるのは間違いない
11	6	クイズアベニュー	NECアベニュー	5.8	100%	当初の予定より発売日が延びたけど、前人気の方は上位。期待度は高い
4	7	天地を喰らう	NECアベニュー	4.6	20%	舞台となる背景は三国志の世界。ナグザット版と同率7位とはできすぎ?
9	7	三国志 英傑天下に臨む	ナグザット	4.6	80%	ゲームの完成の日は近付いた。前人気の方もかならずBEST10には入ってくる
9	9	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵	NCS	4.2	100%	開発は無事に終了した。本誌でも来月号では詳しくお伝えすることができるはず
12	10	1943改	ナグザット	3.8	100%	オリジナルのステージを加えるなど、ゲームとしての完成度はなかなかのもの
35	11	マスターオブモンスターズ	マイクロキャビン	3.0	100%	シミュレーションだが、RPGの味わいが魅力? あとは発売を待つばかり
35	12	パチ夫くん 幻の伝説	ココナッツジャパン	2.6	100%	パチンコもいいが、やはりカウンターレディの♡なグラフィックが人気の秘密か
15	13	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	2.2	100%	ゲームとしての完成度で勝負のスポーツソフト。ヒューマンの固定ファンもいる
8	13	ああ女神さまっ	NCS	2.2	20%	画面写真がろくに公開されていないので、人気の方は若干下降ぎみ。画面が見たい
18	15	ストライダー飛竜	NECアベニュー	2.0	40%	発売日が遥か未来であるにもかかわらずこれだけの人気。この気持ちに応えて!
18	15	ソーサリアン	ビクター音楽産業	2.0	40%	じわっと人気が上がった。BGMがポイントのこのゲームは誌面では伝えにくい
40	17	エグザイル〜時の狭間へ〜	日本テレネット	1.8	80%	開発の方はあとバランス調整を残すのみ。ここらで人気を盛り上げたいところ
12	17	モトローダーII	NCS	1.8	100%	あの5人同時プレイの興奮が再びよみがえるか? ゲームは完成しているぞ
24	19	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	ナグザット	1.6	20%	現在は他のソフトにかかりっきりのナグザット。画面公開はもうすこし先かな?
24	19	マンホール	サン電子	1.6	80%	過激なゲームに疲れたらこのCDを使ってみよう。20位だけど奥は深いのだ

※表中の開発状況は編集部で設けた開発の基準に添って、各メーカー担当者に選んでもらったものです。

移植希望 BEST20

注目の『ドラゴンセイバー』が今回、2位に躍り出た。そして、このところずっと1位をキープしている『ファイナルファイト』を射程にとらえた。来月はどうなるか。それ以外は大きな変動はないが、3位の『ドラゴンクエスト』は、あいも変わらず固定ファンからの希望が多く、上位に名を連ねている。

前回	今回	ゲーム名	%	前回	今回	ゲーム名	%
1	1	ファイナルファイト㊫ⓢ	14.4	7	10	ドラゴンボールZ ⓕ	1.8
10	2	ドラゴンセイバー㊫	9.0	13	12	サークII ⓟ	1.6
2	3	ドラゴンクエスト ⓟⓕ	8.4	ー	12	信長の野望ⓟⓕⓖ	1.6
3	4	エメラルドドラゴン ⓟ	8.4	8	12	ウィザードリィ ⓟⓕ	1.6
4	5	パロディウスだ!㊫ⓕ	5.2	14	15	銀河英雄伝説 ⓟ	1.4
9	6	グラディウスIII㊫ⓢ	3.4	16	15	大工の源さん㊫	1.4
6	6	ファイナルファンタジー ⓕⓟ	3.4	22	17	三国志II ⓟⓕ	1.2
5	8	サイレントメビウス ⓟ	3.2	22	17	スーパーモナコGP㊫ⓜⓖ	1.2
11	9	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ⓟ	2.2	16	19	U.S.NAVY㊫	1.0
14	10	シムシティー ⓟ	1.8	22	19	RAIDEN㊫	1.0

※表は本誌2月のアンケートから無作為に500通選び集計した結果です。表中、㊫は業務用、ⓟはパソコン、ⓜはメガドライブ、ⓕはファミコン、ⓖはゲームボーイ、Ⓖはゲームギア、ⓢはスーパーファミコンを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は12月30日までに発売の217本のゲームの順位を示します。

新作読者評価

今月は12月に発売された21本をドンと採点。今回は評価にかなりのバラツキがあった。トップはやっぱり前人気の高かった『桃太郎伝説II』で、みごとに総合で2位という快挙をなしとげた。そして、『バスティール』が総合16位、『ボンバーマン』が総合22位でこれに続く。

かたや前人気では『桃太郎伝説II』にもひけをとらなかった『らんま$\frac{1}{2}$』だが、なかなかファンの評価は手厳しいようだ。

○『アヴェンジャー』だが…

12月7日発売 サンダーブレード

総合	18.866(185)
キャラクタ	3.092(198)
音楽	3.314(135)
買い得	3.129(143)
操作性	2.925(205)
熱中度	3.203(173)
オリジナリティ	3.203(165)

移植というよりは新作に近い。☆サンダーブレードは、PCにしては絵がきたなすぎる(愛知／井上尚紀)

12月7日発売 不思議の夢のアリス

総合	19.830(148)
キャラクタ	3.694(111)
音楽	3.388(119)
買い得	3.138(139)
操作性	3.138(176)
熱中度	3.250(163)
オリジナリティ	3.222(155)

絵はカワイイがけっこうハード。☆声で攻撃するところがオモシロイと思った(埼玉／井上伸行)

12月7日発売 ボンバーマン

総合	23.783(22)
キャラクタ	4.264(29)
音楽	3.434(102)
買い得	4.154(7)
操作性	4.086(10)
熱中度	4.355(5)
オリジナリティ	3.490(90)

☆ボンバーマンは燃えるっ!!(福島／坪井誠一)☆友達とやるのがいちばんいい(島根／熊谷誠)

12月7日発売 らんま$\frac{1}{2}$

総合	21.495(85)
キャラクタ	4.195(35)
音楽	3.776(49)
買い得	3.441(76)
操作性	3.201(164)
熱中度	3.519(118)
オリジナリティ	3.363(121)

ファン待望の「らんま$\frac{1}{2}$』。☆しょせんはキャラクタもの。ビジュアルは、まあまあ(岐阜／早川亭映)

12月7日発売 バーニングエンジェル

総合	21.263(92)
キャラクタ	3.816(88)
音楽	3.530(85)
買い得	3.408(84)
操作性	3.591(78)
熱中度	3.408(139)
オリジナリティ	3.510(85)

2人同時プレイが可能なゲーム。☆バーニングエンジェルは燃えるが最後が×だ(岡山／木原浩司)

12月7日発売 アヴェンジャー

総合	22.695(43)
キャラクタ	3.837(83)
音楽	3.883(35)
買い得	3.558(58)
操作性	3.744(49)
熱中度	3.906(54)
オリジナリティ	3.763(43)

☆熱くゲームをしてしまった(長野／小池裕一)☆今までにないほど燃える(群馬／角田充弘)

12月11日発売 メルヘンメイズ

総合	22.215(63)
キャラクタ	4.166(40)
音楽	3.538(84)
買い得	3.769(34)
操作性	3.743(50)
熱中度	3.487(120)
オリジナリティ	3.512(84)

☆ゲームセンターでかなり遊んだ作品だった。かなりいい出来ばえだったと思う(大阪／北川博勝)

12月14日発売 大旋風

総合	20.385(130)
キャラクタ	3.416(154)
音楽	3.277(145)
買い得	3.263(115)
操作性	3.569(82)
熱中度	3.652(93)
オリジナリティ	20.385(130)

☆大旋風は何かものたりない(大分／宇田津知春)☆この手のゲームはけっこう好き(東京都／飯田一人)

12月14日発売 トイショップボーイズ

総合	21.044(106)
キャラクタ	3.809(90)
音楽	3.571(75)
買い得	3.571(55)
操作性	3.380(121)
熱中度	3.428(133)
オリジナリティ	3.285(144)

一風変わったシューティング。☆キャラが変わると、武器も変わるのが面白かった(奈良／上島智)

12月14日発売 チャンピオンレスラー

総合	21.092(102)
キャラクタ	3.459(146)
音楽	3.310(137)
買い得	3.391(87)
操作性	3.135(178)
熱中度	4.081(31)
オリジナリティ	3.716(50)

☆チャンピオンレスラーは、指がとても痛くなるぞ！でもスゲー燃えるぜ！(北海道／田辺真作)

12月14日発売 ワラビー!!

総合	22.541(48)
キャラクタ	4.130(45)
音楽	3.304(138)
買い得	3.565(56)
操作性	3.543(88)
熱中度	3.913(52)
オリジナリティ	4.086(10)

かわいい競馬のようなこのゲーム。☆ワラビーはちょっと歩き方がおそかった(福井／伊須田猛志)

12月14日発売 ZIPANG

総合	19.823(149)
キャラクタ	3.137(192)
音楽	3.413(108)
買い得	3.413(80)
操作性	3.448(108)
熱中度	3.206(172)
オリジナリティ	3.206(164)

映画のゲーム化☆おいっＺＩＰＡＮＧ！　ほとんどソロモンの鍵じゃねぇか!?(埼玉／佐藤能高)

12月14日発売 SPIN PAIR

総合	21.031(108)
キャラクタ	3.413(155)
音楽	3.413(108)
買い得	3.482(72)
操作性	3.586(79)
熱中度	3.758(71)
オリジナリティ	3.379(116)

『テトリス』タイプのパズルゲーム。☆パクリともとれるが、そこそこおもしろい(大阪／小川清広)

12月14日発売 バイオレントソルジャー

総合	20.700(118)
キャラクタ	3.650(116)
音楽	3.475(93)
買い得	3.225(124)
操作性	3.225(158)
熱中度	3.525(117)
オリジナリティ	3.600(70)

自機がユニーク。☆画面をみたらクソゲーかと思ったが、やってみたらよかった(東京／増田俊樹)

12月20日発売 バスティール

総合	24.127(16)
キャラクタ	4.173(39)
音楽	4.163(16)
買い得	3.913(14)
操作性	3.869(28)
熱中度	4.086(30)
オリジナリティ	3.923(24)

☆戦闘のアクションがお粗末(千葉／安藤充謙)☆とにかく音楽が最高！(神奈川／安食治夫)

12月21日発売 アウトラン

総合	20.957(111)
キャラクタ	3.846(82)
音楽	3.456(100)
買い得	3.275(113)
操作性	3.561(85)
熱中度	3.653(92)
オリジナリティ	3.163(174)

☆コンボイはいないし、音楽は変だしテスタロッサはブサイクだし期待ハズレだった(京都／田中恒)

12月21日発売 クロスワイバー

総合	20.603(122)
キャラクタ	3.545(135)
音楽	3.333(129)
買い得	3.090(152)
操作性	3.484(102)
熱中度	3.727(79)
オリジナリティ	3.424(104)

☆なめとんのか、コラ！(千葉／安藤充謙)☆カラオケが無くなったのは残念(福島／菊地哲夫)

12月21日発売 魔界プリンセス どらぼっちゃん

総合	21.355(86)
キャラクタ	4.321(23)
音楽	3.392(117)
買い得	3.535(64)
操作性	3.500(99)
熱中度	3.250(163)
オリジナリティ	3.357(123)

主人公のどらぼっちゃんが活躍するコミカルタッチのアクションゲーム。キャラクタが表情豊かなのだ

12月21日発売 天聖龍 SAINT DRAGON

総合	20.998(109)
キャラクタ	3.903(76)
音楽	3.419(107)
買い得	3.419(77)
操作性	3.451(107)
熱中度	3.387(141)
オリジナリティ	3.419(105)

クネクネと動く龍が自機という一風変わったシューティング。敵も豹やバッファローなどがモデルだ

12月22日発売 桃太郎伝説II

総合	26.224(2)
キャラクタ	4.582(3)
音楽	4.260(11)
買い得	4.203(3)
操作性	4.355(1)
熱中度	4.573(1)
オリジナリティ	4.251(3)

☆ゲームバランスがよく面白かった(千葉／植中美香)☆最後の敵が強すぎる(東京／長門健作)

12月26日発売 ウルトラBOX3

総合	22.315(58)
キャラクタ	4.022(60)
音楽	3.704(56)
買い得	3.840(22)
操作性	3.386(119)
熱中度	3.545(114)
オリジナリティ	3.818(38)

『ウルトラＢＯＸ』シリーズの第３弾。10個あるコーナーはどれも遊びがいがあり、ボリュームがある

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！ 読

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①〜⑥)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ) 41円切手をはってポストまで。しめきりは2月28日(必着のこと)、発表は4月30日発売の5月号です。

アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選びおもしろかった順に書いてください。

❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。

❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。

⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか？
①ある　②ない　③知らない

⓬コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない

⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくはない。
④すでに持っている。

⓮現在発売中のPCエンジンGTについて、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくない。
④すでに持っている。

⓯好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他

⓰今号の特別付録、CD-ROMソフトオールカタログについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③役に立たなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

⓱ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

No.	表1　今号の記事
1	タイトー
2	ビクター音楽産業
3	日本テレネット
4	ナムコ
5	ハドソン
6	ナグザット
7	NECアベニュー
8	T.S.S.
9	工画堂スタジオ
10	アイレム
11	データイースト
12	メディアリング
13	ココナッツジャパン
15	OTHER MAKERS
16	インフォスクラム
17	読者の声ユーザーサイド
18	PC ENGINE HIT CHART
19	'90PC-ENGINEゲーム大賞
19	UL-TECH Wonder Land
20	ゲームQ世主
21	PC Engine GT FAN
22	GAME GAMER GAMEST
23	Monthly Buyer's Guide
24	新作発売カレンダー
25	〈特別付録〉
	CD-ROMソフト　オールカタログ

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊊PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	増刊ファミコン通信
6	HIPPON SUPER
7	㊊ファミコン
8	THE スーパーファミコン
9	GBプレス
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep／メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	MSXマガジン
18	ゲーメスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PC Engine
	PC Engineシャトル
	PC Engineコアグラフィックス
4	PC Engineスーパーグラフィックス
5	PC Engine CD-ROM²
6	PC EngineGT
7	MSX
	MSX2
	MSX2+
	MSXturboR
8	セガマスターシステム
9	MEGA DRIVE
10	PC-8801、PC-9801シリーズ
11	X68000シリーズ
12	FM TOWNS
13	ゲームボーイ
14	LYNX
15	ゲームギア
16	その他
17	何も持っていない
18	特に買いたくない

No.	
1	ああっ女神さまっ
2	アウトラン
3	青いブリンク
4	アドベンチャーアイランド
5	アフターバーナーII
6	アヴェンジャー
7	アルシャーク
8	暗黒伝説
9	イースI・II
10	イースIII ワンダラーズフロムイース
11	IT CAME FROM THE DESERT
12	1941
13	1943改
14	イメージファイト
15	ヴァリスIII
16	ヴォルフィード
17	ウルトラBOX3号
18	ウルトラBOX4号
19	うる星やつらSTAY WITH YOU
20	エアロブラスターズ
21	エグザイル〜時の狭間へ〜
22	S.C.I.
23	えるでぃす
24	F-1CIRCUS
25	F1トリプルバトル
26	エフェラ アンド ジリオラ
	ジ エンブレム フロム ダークネス
27	オーバーライド
28	オペレーションウルフ
29	おぼっちゃまくん
30	オルディネス
31	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵
32	カダッシュ
33	カットビ／宅配くん
34	カメレオン・アイズ密林の迷宮
35	ガルクライトTDF2
36	キックボール
37	ギャラクシーフォースII

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

者プレゼント

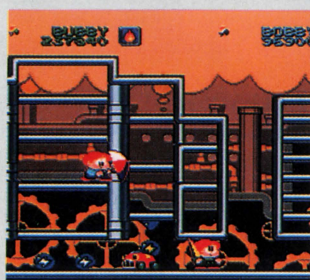
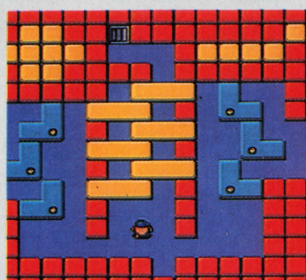
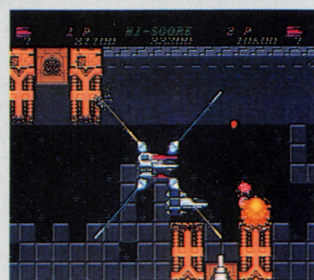
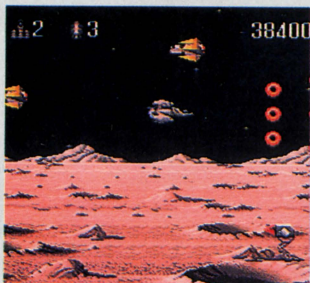
音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

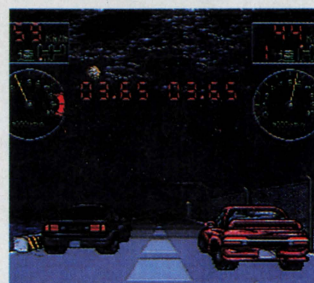
お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック

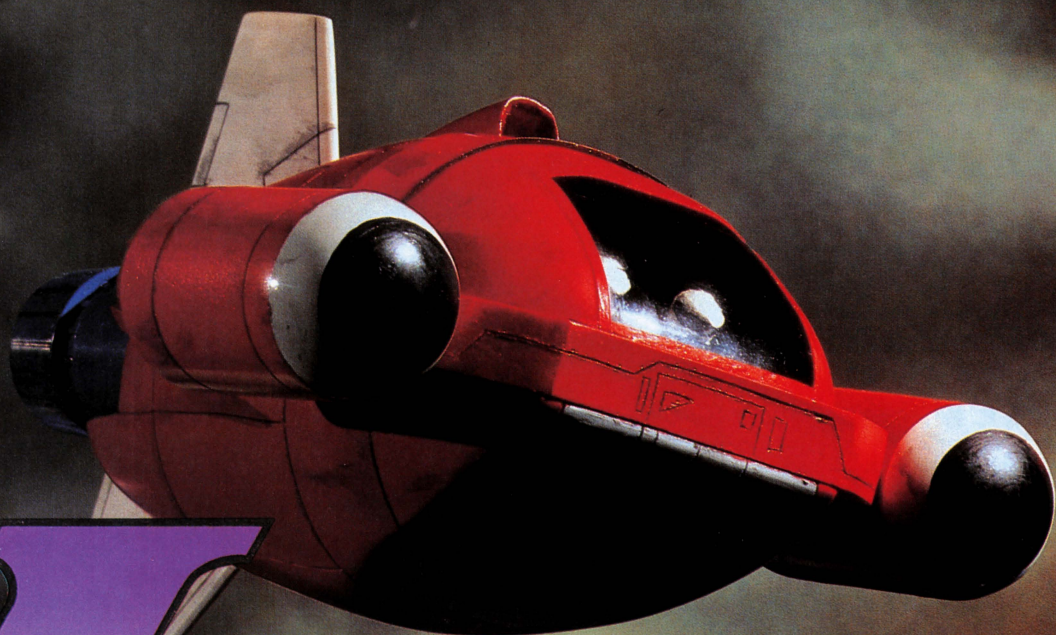
オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

今号のプレゼント　各20名様

①パラソルスター……6

②パズルボーイ………21

③ヘルファイアー……36

④DEAD MOON……40

⑤魔晶伝紀 ラ・ヴァルー‥42

⑥ゼロヨンチャンプ……48

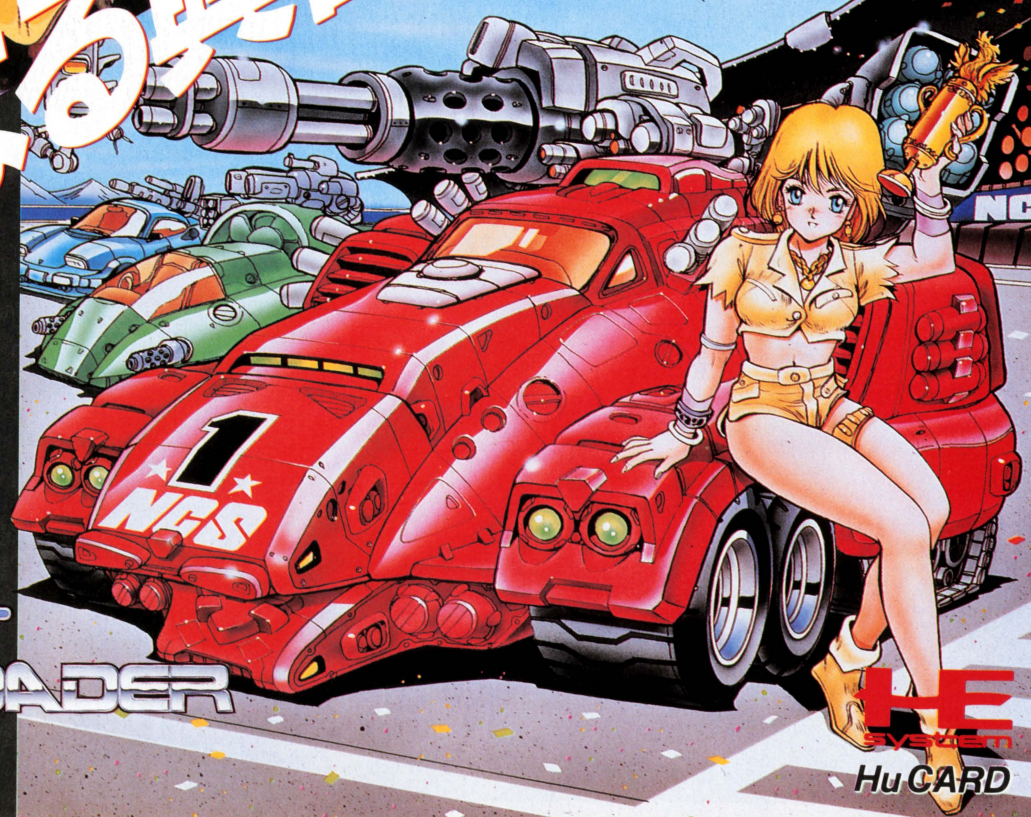
（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

表4　ゲーム名

No.	ゲーム名
38	クイズアベニュー
39	クイズまるごとTHEワールド
40	クラックス
41	クロスワイバー
42	ゲイングランド
43	源平討魔伝
44	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン
45	コブラII 伝説の男
46	ゴモラスピード
47	これがプロ野球'90
48	サーカスライド
49	ザ・プロ野球
50	CYBER CITY OEDO 808
51	サイバーナイト
52	サイレントデバッガーズ
53	最後の忍道
54	サンダーブレード
55	三国志 英傑天下に臨む
56	J.B.ハロルド殺人倶楽部
57	ZIPANG
58	シャーロックホームズの探偵講座（仮称）
59	ジャッキーチェン
60	ジャックニクラウスワールドゴルフツアー
61	上海II
62	雀偵物語
63	将棋初段一直線
64	神聖刻紀ブリダーズ・ワース（仮称）
65	スーパースターソルジャー
66	スーパー大旋風
67	スーパー大戦略
68	スーパーダライアス
69	SUPER桃太郎電鉄
70	ストライダー飛竜
71	SPIN PAIR
72	スプラッシュレイク
73	スプラッターハウス
74	スプレンディド・サーガ
75	スペースインベーダーズ復活の日
76	スペースファンタジーゾーン
77	関ケ原
78	ゼロウィング
79	ゼロヨンチャンプ
80	ゼビウス ファードラウト伝説
81	戦国関東三国志
82	ソーサリアン
83	TITAN
84	タイトーチェイスH.Q.
85	大旋風
86	太平記
87	大魔界村
88	ダウンロード
89	ダウンロード2
90	TATSUJIN
91	ダブルリング
92	ダライアス・プラス
93	チキチキグランプリ
94	チキチキボーイズ
95	ちびまる子ちゃん（仮称）
96	チャンピオンレスラー
97	超絶倫人ベラボーマン
98	都留照人の実戦株式倍バイゲーム
99	TVスポーツフットボール
100	デコボコ伝説走るワガマンマー
101	デス・ブリンガー
102	DEAD MOON 月世界の悪夢
103	デビルクラッシュ
104	天外魔境II卍MARU
105	天聖龍 SAINT DRADON
106	天地を喰らう
107	トイショップボーイ
108	都市転送計画エターナルシティ（仮称）
109	ドラえもんII
110	ドラゴンブリード
111	トリッキー
112	ドンドコドン
113	NAXAT STADIUM
114	ニュートピアII
115	ネクロスの要塞
116	熱血高校ドッジボール部サッカー編
117	バーニングエンジェル
118	バイオレントソルジャー
119	バスティール
120	パズニック
121	パズルボーイ
122	パチ夫くん十番勝負（仮称）
123	パチ夫くん幻の伝説
124	バットマン
125	ハットリス
126	はにいおんざろおど
127	パラソルスター
128	パワードリフト
129	パワーリーグIII
130	BE BALL
131	PC原人II
132	ピーターパックラット
133	ファイティングランナー（仮称）
134	ファイナルマッチテニス
135	ファイナルブラスター
136	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
137	フォゴットンワールド
138	不思議の夢のアリス
139	BURAI 八玉の勇士伝説
140	プロディア
141	ヘルファイアーS
142	ホームデータの囲碁（仮称）
143	ボナンザブラザース
144	ポピュラス
145	ホラーストーリー
146	ボンバーマン
147	麻雀学園マイルド東間宗四郎
148	麻雀悟空スペシャル
149	マーブルマッドネス
150	マイトアンドマジック
151	マイトアンドマジック・ブック2
152	魔界プリンスどらぼっちゃん
153	マジカルサウルスツアー
154	魔晶伝紀ラ・ヴァルー
155	マスターオブモンスターズ
156	魔笛伝説アストラリウス
157	魔導戦士（仮称）
158	魔動王グランゾート
159	マニアックプロレス
160	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
161	マンホール
162	みつばち学園
163	迷宮島Special
164	盟約の定義
165	メタルストーカー
166	メルヘンメイズ
167	モトローダーII
168	桃太郎活劇
169	桃太郎伝説ターボ
170	桃太郎伝説II
171	モンビット（仮称）
172	ライザンバーII
173	ラストハルマゲドン
174	ラビオレプススペシャル
175	らんま½
176	立体将棋（立体将棋）（仮称）
177	LOOM
178	レインボーアイランド
179	レーシング魂
180	LEGION
181	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
182	ロードス島戦記
183	ロードスピリッツ
184	ワードナの森
185	ワールドスタジアム'91
186	ワラビー//
187	ワルキューレの伝説

にふさわしい闘いの場が用意された。

ャラクター"。劇場アニメ感覚で楽しめる。

ーティングゲーム

'91年3月中旬発売予定！ ¥6,500（税別）

Master of Monsters

ファンタジー・ウォーゲーム〈マスターオブモンスターズ〉

魔王ガイアによって選ばれた4人の魔法使いが、
次なる魔王の座を争い、剣と魔法の世界で壮絶な
戦いを繰り広げるファンタジー・ウォー・ゲーム！

闇にうごめく秘めたる力。

PCエンジン CD-ROMシステム

2月15日発売
¥6,500（税別）

★PCエンジン初のキャンペーンマップ搭載。
★迫力！RPGタイプのアニメーション戦闘画面。
★モンスターはドラゴン、コロサスなど全70余種類。
★魔法はマスターが操る大魔法10余種、他モンスターの個性に合わせた多彩な攻撃方法。
★臨場感あふれるサウンド&グラフィック。
★マップは大容量を活かしたシリーズ中最高のマップ数。
★キャンペーンモードでは、レベルアップさせたモンスターを引き継いでプレイ可能。

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー（アセンブラが使える人）●音楽スタッフ

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

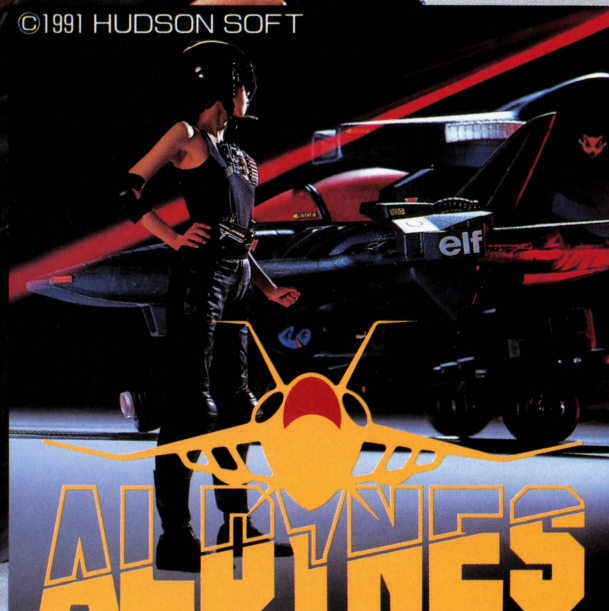
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Enjoy Hudson

主よ、
私に…
私に力を。

©1991 HUDSON SOFT

SGならではの
ハイクオリティな
シューティング
ゲームだ！

ALDYNES

THE MISSON CODE FOR RAGE CRISIS

人類の繁栄をあざ笑うかのような異星人の突如の攻撃…。
そして一人、また一人と、同胞も、愛する恋人までも、
全てが失なわれた今、禁断の最終兵器が解き放たれる！
開発ナンバー「SDE-201」
コードネーム「オルディネス」
……………悲しみはもういらない……………。

SUPER GRAFX 専用ソフト

2月22日発売
希望小売価格
9,800円(税別)
8メガ

あのDiGimation（デジメーション）次々（つぎつぎ）と登場（とうじょう）！

第1弾「珍説桃太郎伝説」¥3,800(税込)

PCエンジンの愛と勇気と感動が今ビデオでよみがえる！ゲーム体験ワールドのはじまりはじまり。

好評発売中!!

第2弾「凡！／ボンバーマン」

あのPCエンジン版「ボンバーマン」が、まったく新しいオリジナルストーリーでビデオに登場。

出演：悪役商会

好評発売中!! ¥3,800(税込)

第3弾「戦士たちの6年／スーパーキャラバン」

ハドソン恒例、夏のキャラバン6年の記録。スーパードキュメントビデオ。

 発売元：株式会社ファンハウス

PCエンジンの最新情報が聞ける

テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

コンピュータの夢。

夢中にさせる、とは、文字通り
夢の中にいるような気持ちにさせることをいうのでしょう。
メカと遊ぶのではなく、夢と遊ぶ。
コンピュータ・ゲームの新しいステージは、
こうあるべきだと思います。

絵が好きな18歳から25歳までの男女

生徒募集

コンピュータ・ゲーム業界でグラフィックデザイナーとしての仕事を望む人

コンピュータ・ゲーム業界で広く仕事を望む人

ハドソン独自の教育方式で
コンピュータ・ゲーム・
グラフィックデザイナーの
プロフェッショナルを
養成します。

4月開校

養成期間 ■ 1年間 月～金 土日祝日休み
夏期冬期休暇あり

願書受付期間 ■ 1月15日～2月28日

試験 ■ 一次(書類選考・作品添付)
二次(面接)

合格発表 ■ 一次3月5日 二次3月20日

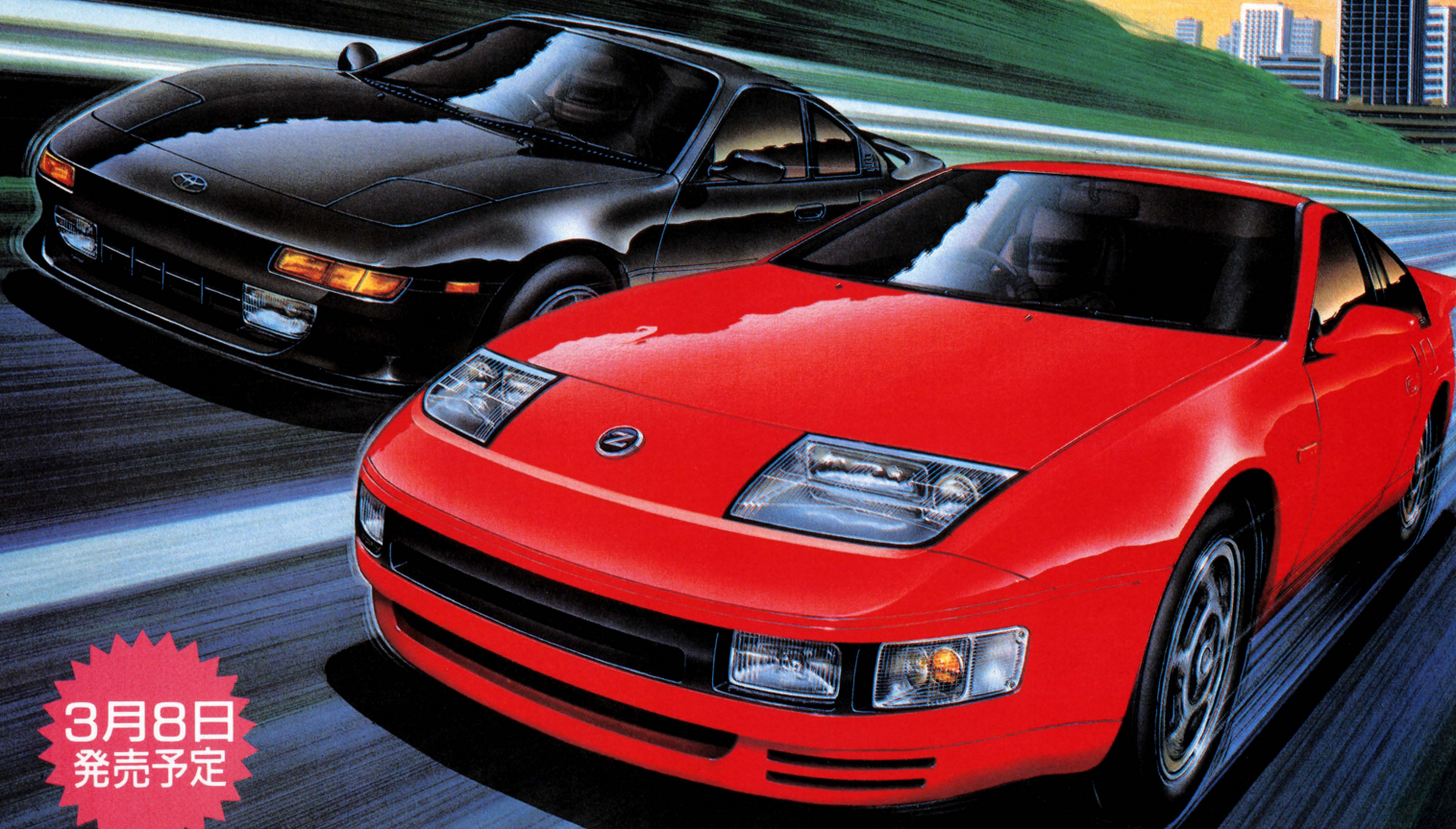
お問合わせ先 ■ 開校準備室
札幌市豊平区平岸3条
5丁目4番22号
平岸グランドビル402
ハドソン コンピュータ
デザイナーズ スクール株

募集要項ご希望の方は無料でお送りいたします。

自然と人間の調和が大切なように、ハドソンは、コンピュータと人間の調和を大切に、より人間味溢れた、
より人間を豊かにさせるソフトウェアの開発をしてきました コンピュータの未来とソフトウェアの可能性を、
より多くの将来性ある人達と語り合いたい――――そんな思いて、この度のスクール開設となりました

人の、気持ちの、中へ。アート新時代。

HUDSON COMPUTER DESIGNERS SCHOOL

札幌市北区北9条西4丁目エスターNガレリア5F&6F

3月8日
発売予定

リアルが疾走する。

「ゼロヨンチャンプ」は、レーシング・ゲーム初のクラッチ設定でギアチェンジが可能。しかも実在の名車がズラリと登場して、臨場感抜群。憧れの車をチューンナップさせていく快感も味わえるぞ。さらにキャラクターが織りなすストーリー性の高いゲーム展開で興奮度100%。すべてが新しい、最上級の感動でいっぱいだ。RPG、SLG、AVGのオイシイとこをつめこんだ、おもしろパワー全開の超リアル・レーシングゲーム「ゼロヨンチャンプ」。こいつは買い！だ。

価格¥6,900(税別)

4M

バックアップ
メモリ
対応ソフト

●〒107 東京都港区赤坂7-5-47 U&M赤坂ビル2階 TEL.03-3215-0877 FAX.03-3584-2410 ●テレホン・サービス：TEL.03-3589-6033

名探偵ホームズ大全集

宮崎駿が手がけた傑作TVシリーズ全26話をノーカット完全収録!!

セット価格			
	LD7枚組 TKLO-50023	税込	¥52600
	カラー/全630分(予定)/モノラル/CLV	税抜	¥51068
	VHS 7本組 TKVO-60119	税抜	¥83600
	カラー/全630分(予定)/モノラル	税込	¥86108

Ⓒ1984RAI・東京ムービー新社

絶賛発売中

本屋さんで大人気の

TOKUMAアニメビデオえほん

はないちもんめ

絶賛発売中

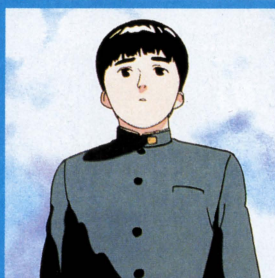
初回限定　全3巻セット

¥26400(税抜)¥27192(税込) TKVO-60115

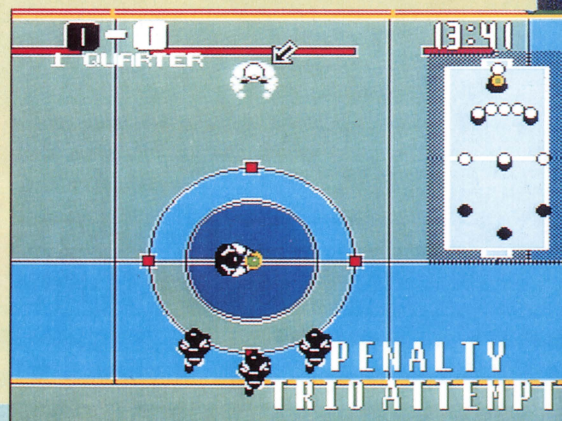
VHS カラー60分(2話収録)ステレオHiFi

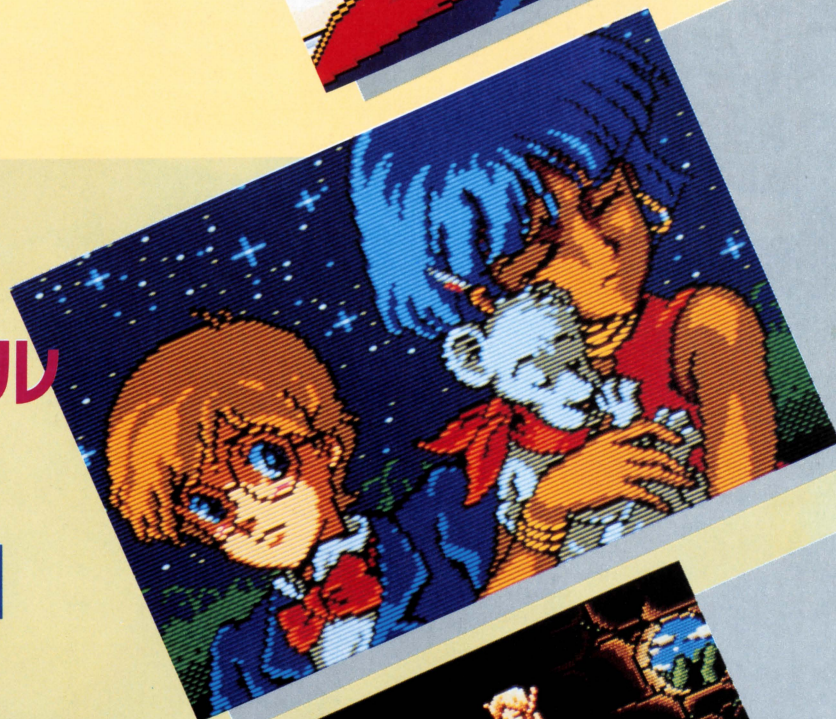
各巻¥9800(税抜)¥10094(税込)

Ⓒ毎日新聞社・徳間書店

第1巻 のぼるとやまねこ●草之丞の話

第2巻 さんまマーチ●みえなくたってともだち

第3巻 峠についた赤い郵便受け●五月はじめ、日曜の朝

発売元／徳間書店　〒105-55　東京都港区新橋4-10-1　販売元／徳間コミュニケーションズ☎03(3591)9161

新作特集

シャイニング&ザ・ダクネス
ふしぎの海のナディア
アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—
魔物ハンター妖子—第7の警鐘—
バハムート戦記
究極タイガー
紫禁城
スーパーバレーボール

攻略特集

斬～夜叉円舞曲
ミッドナイトレジスタンス
ジノーグ
AMBITION OF CAESAR

日ソ交流新時代へ向けて
東京↔モスクワ間パイプライン着工！
ゴルビーのパイプライン大作戦
日ソ交流新時代へ向けて、東京―モスクワ間をパイプラインでつなごうというビッグプロジェクトが動き出した。
落ちてくるパイプブロックを組み合わせ、東京からモスクワまでシベリア鉄道に沿ったパイプラインを造るのだ！
STAGE 3
LEVEL 1
PIPES 1
SCORE 61290
パイプブロックをつなげて
パイプラインをのばしていく！
Tim
GAME PROJECT 1
4月12日
発売予定
ファミコン
ROMカセット
4,900円（税別）
発売　株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋４－10－１
制作　徳間書店インターメディア株式会社
FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./COMPILE INC.

みんなで応募しよう！

1990 PC Engine ゲーム大賞（グランプリ）

PCエンジンの最高ゲームはどのゲームか？実際にプレイした読者の採点で、1990年に発売されたゲームの中から優秀なものを選出！今回はその対象となるゲームの評価を募集。

第１回大会募集開始

ゲーム大賞は、１年間に発売されたPCエンジンのソフトの中から読者の採点によって優秀なものを選ぼうという企画です。第１回目の対象となるソフトは、1990年１月１日から1990年12月31日までに発売されたものとなります。

この採点方式は、基本的には毎月アンケートハガキで実施しているゲーム通信簿と同じです。今回は昨年発売された全121本の中から実際にプレイしたことのあるソフトすべてについてまとめて採点していただきます。これを集計し、総合ランキングと各部門の優秀作品を決定します。はたしてどのゲームが大賞を授賞するのか？　あなたの評価で決定します。

⇧通信簿の歴代１位は、文句なく『イースⅠ・Ⅱ』。やっぱりでしょ？

ファミマガではおなじみ

このゲーム大賞という企画ですが、PCエンジンＦＡＮの姉妹誌であるファミリーコンピュータMagazine誌では５年も前から毎年実施されている企画です。これまでのファミマガでの大賞授賞作品は『ゼルダの伝説』、『ドラゴンクエストⅢ』、『ファイナルファンタジーⅢ』など、すべてRPGでした。動画機能などが充実しているPCエンジンとしては、アクションやシューティングなどにもすばらしいゲームが存在するだけに、結果は予断を許しません。

'88年グランプリ

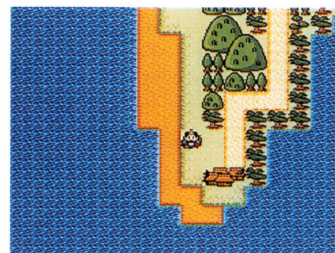
シリーズ中絶頂を極めた『ドラゴンクエストⅡ』が堂々の授賞

'90年グランプリ

逆転Ｖに輝いた『ファイナルファンタジーⅢ』。ドラクエに勝った

現在までの評価は？

下の一覧表は、これまでのアンケートハガキで募集したゲーム通信簿での対象作品の評価です。やはり１位は年末に発売されたＲＰＧ『桃太郎伝説Ⅱ』がランクされています。しかしファミマガでは、通信簿で１位だった『ドラゴンクエストⅣ』が、ゲーム大賞では『ファイナルファンタジーⅢ』に逆転されたという事態も起こっています。ゲーム大賞では、まとめて相対的に評価するため、通信簿のデータは単なる参考にしかならないのです。

⇧アドベンチャーとしては異色の上位ランキング。キャラクタの強み？

⇧現在のところＲＰＧで上位に位置する『桃太郎伝説Ⅱ』

1990年１年間のアンケートでの評価

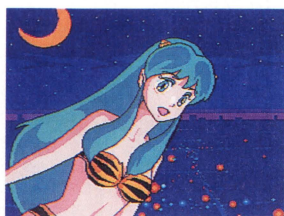
順位	ゲーム名						
1	桃太郎伝説Ⅱ	4.582	4.260	4.203	4.355	4.573	4.251
2	うる星やつら	4.748	4.350	4.187	4.140	4.345	4.005
3	ラストハルマゲドン	4.350	4.350	3.858	3.962	4.335	4.402
4	桃太郎伝説ターボ	4.522	4.061	4.207	4.168	4.224	3.702
5	源平討魔伝	4.379	4.257	3.881	3.908	4.149	3.993
6	スーパーダライアス	4.151	4.536	4.039	4.000	4.102	3.712
7	バスティール	4.173	4.163	3.913	3.869	4.086	3.923
8	ワルキューレの伝説	4.619	3.964	3.781	3.859	4.056	3.754
9	ヴァリスⅢ	4.565	4.214	3.840	3.659	4.060	3.681
10	スプラッターハウス	4.345	4.011	3.646	3.968	4.099	3.904

基本的な選考項目

ゲーム大賞での評価は、基本的にはアンケートハガキのゲーム通信簿と同じ6つの項目について行われます。6項目の得点を合計して、一番得点の多いゲームが栄えあるゲーム大賞に輝くのです。

以下に6つの項目について説明しますので、よく読んでください。

キャラクタ

ゲームを構成する要素として大きな位置を占めるのはキャラクタの存在です。キャラクタにもゲームのジャンルによっていろいろありますが、それらを総合的に見た評価となります。アクションやシューティングゲームなどでの視覚的なキャラクタはもちろん、RPGなどでの成長やストーリーなどによる感情的な評価も含めて考えてください。

個性的なものを選ぼう

音楽・効果音

今やグラフィックよりも大きな位置に君臨しつつあるのがサウンドです。どんなにグラフィックがよくてもサウンドがよくないとノリの悪いゲームに思えたりもするものです。逆に多少グラフィックが悪くてもサウンドがよければ許せてしまったりもします。それだけ重要な要素と言えるでしょう。ゲーム大賞では、BGMや効果音について、総合的なサウンドの評価をお願いします。ちょっとこの部門ではHuカードはつらいかもしれません。

お買い得度

最近のPCエンジンのソフトは、7000円前後の定価をつけたものが多いようです。しかし店によっては大幅な値引きをして売られているソフトもたびたび見かけます。

お買い得度というのは、かなり微妙ですが、購入価格で判断するか、定価で判断するかはあなたの自由です。読者が実際に買ってどう判断したかを総合的に統計を取るのがゲーム大賞ですから、あなたの思う通りに採点してください。大幅な値引き率で買って、買い得だと思えば高い評価でいいですし、それでも定価が許せないと思うならば悪い評価でも構いません。

(キリトリ線)

キャラクタ　音楽・効果音　お買い得度　操作性　熱中度　オリジナリティ

※表中の黒色はHuカード版、青色はCD-ROM版を表します。また、表中に◎記号のあるものはSG専用ソフト、△があるものは両対応ソフトです。

1990 PC Engine ゲーム大賞　回答用紙

1990年発売の全ゲーム名が書かれています。実際にプレイしたことがあるものついてだけ点数を記入してください。

回答例

	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
	SIMSPACE	5	4	1	2	3	2

ゲーム大賞選定の基本となる6項目については、左の回答例のように、1から5までの5段階で評価して記入してください。もちろん5点が一番よく、1点が悪いという評価方法です。その他の3賞については1位から3位まで実際の名前を記入してください。

	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
1月	アトミックロボキッド						
	ガイフレーム						
	タイトーチェイスH.Q.						
	逐電屋藤兵衛						
2月	スーパーバレーボール						
	麻雀ウォーズ						
	飛装騎兵カイザード						
	ブロディア						
	虎への道						
	ザ・ニュージーランドストーリー						
	北斗星の女						
3月	パラノイア						
	謎のマスカレード						
	シティハンター						
	スペースインベーダーズ復活の日						
	サイバーコア						
	倉庫番WORLD						
	源平討魔伝						
	アームドF						
	奇々怪界						
	キング・オブ・カジノ						

	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
3月	BE BALL						
	熱血高校ドッジボール部PC番外編						
	ドロップロックほらホラ						
	カルメン・サンディエゴを追え！ 世界編						
	コズミックファンタジー						
	ゴールデンアックス						
	スーパーダライアス						
	ファイナルゾーンII						
4月	スプラッターハウス						
	サイコチェイサー						
	魔道王グランゾード ◎						
	パワードリフト						
	ネクロスの要塞						
	青いブリンク						
	バルンバ						
	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90						
	デスブリンガー						
	スーパー大戦略						
	上海II						
5月	マニアックプロレス						
	ドンドコドン						

	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
6月	ゼビウス　ファードラウト伝説						
	パズニック						
	ダウンロード						
	麻雀学園マイルド　東間宗四郎登場						
	ヴェイグス						
	これがプロ野球'90						
	シンドバッド地底大魔宮						
	うる星やつら STAY WITH YOU						
	ソル・ビアンカ						
	ウルトラBOX						
7月	スーパースターソルジャー						
	最後の忍道						
	ラスタン・サーガII						
	超絶倫人ベラボーマン						
	桃太郎伝説ターボ						
	ワールドビーチバレー						
	デビルクラッシュ						
	イメージファイト						
	ロードランナー失われた迷宮						
	大魔界村 ◎						
	迷宮のエルフィーネ						

郵便番号		住所			
氏名		年齢	歳	電話番号	
プレゼント第1希望		プレゼント第2希望		プレゼント第3希望	

操作性

操作性も欠かすことができないゲームのポイントです。得にシューティングやアクションなどで、自分のキャラクタが思うように動かないと遊ぶ気もしてきません。もちろんそういった意味での評価に加え、ボタンへの機能の割り当てや、ゲームシステム上でのコマンド切り替え時などの操作性も考慮してください。RPGなどでも、操作系によってはやりにくかったりしますからね。

熱中度

この評価は、かなり総合的な意味を持つことになります。ゲームに熱中するかどうかは、他の要素も関わっているからです。しかしここでは、ともかく自分がプレイしてみてどれだけ熱くなったか、どれだけ長い時間連続でプレイしたかという部分で評価してみてください。つまらないと思いながらもついつい長時間熱中して遊んでしまうものもありますしね。

↑シューティングは弱い

オリジナリティ

そのゲームにどんな新しい試みがあるかということがポイントです。グラフィックが斬新だとか、これまでにない画期的なゲームシステムを採用しているものは必然的にポイントが高くなることでしょう。もちろんRPGなどの場合、舞台設定やストーリーが新鮮な印象を受ける場合などは、この評価に影響があってもいいはずです。このオリジナリティは、今後のゲーム業界全体にとっても未来を左右するような要素ですから、かなり重要な部分といえるでしょう。

↑とにかくインパクトがあった『ラストハルマゲドン』は強そう

↑歴代の順位はいい桃太郎シリーズ。これは『スーパー桃太郎伝説』

(キリトリ線)

キャラクタ　音楽・効果音　お買い得度　操作性　熱中度　オリジナリティ

※表中の黒色はHuカード版、青色はCD-ROM版を表します。また、表中に◎記号のあるものはSG専用ソフト、△があるものは両対応ソフトです。

月	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
8月	地獄めぐり						
	ワルキューレの伝説						
	将棋初段一直線						
	パワーリーグ						
	麻雀悟空スペシャル						
	オペレーションウルフ						
	クラックス						
	マジカルサウルスツアー						
	ラストハルマゲドン						
9月	暗黒伝説						
	はにいおんざろおど						
	F-1 CIRCUS						
	関ヶ原						
	桃太郎活劇						
	ダライアス・プラス △						
	アフターバーナー						
	ファイナルブラスター						
	ダイ・ハード						
	ゴモラスピード						
	ダブルリング						
	みつばち学園						

月	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
9月	LEGION						
	ヴァリスIII						
	ウルトラBOX2号						
	ジャックニクラウス ワールドゴルフツアー						
10月	バットマン						
	サイバーナイト						
	ラビオレプススペシャル						
	NAXAT STADIUM						
	琉球						
	ザ・プロ野球						
	雀偵物語						
11月	エアロブラスターズ						
	キックボール						
	カットビ！宅配くん						
	J.B.ハロルド　殺人倶楽部						
	デコボコ伝説　走るワガマンマー						
12月	サンダーブレード						
	不思議の夢のアリス						
	ボンバーマン						
	バーニングエンジェル						
	メルヘンメイズ						

月	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
12月	大旋風						
	トイショップボーイズ						
	チャンピオンレスラー						
	ZIPANG						
	SPIN PAIR						
	バイオレントソルジャー						
	アウトラン						
	クロスワイバー						
	魔界プリンス　どらぼっちゃん						
	天聖龍 SAINT DRAGON						
	桃太郎伝説II						
	ワラビー						
	バスティール						
	アヴェンジャー						
	らんま½						
	ウルトラBOX3号						

※ベストキャラクタ賞に関しては、それぞれゲーム名とキャラクタ名を明記してください。

ベストキャラクタ賞

1位　　2位　　3位

ベストオープニング賞

1位　　2位　　3位

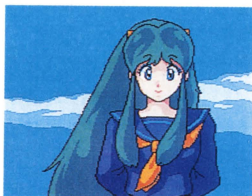
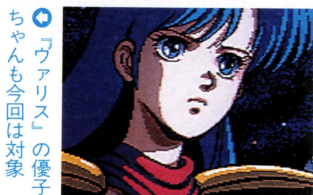
ベストメーカー賞

1位　　2位　　3位

こだわりで選ぶ3つの賞

さて、厳密な数字により採点される6項目以外にも、ちょっとこだわりたい部分というものがあるものです。得点では評価しがたいような部分について、読者のみなさんからの投票で決めたいと思います。今回こだわってみたのは、3つの部門です。それぞれの部門について、90年発売のゲームから選んでください。

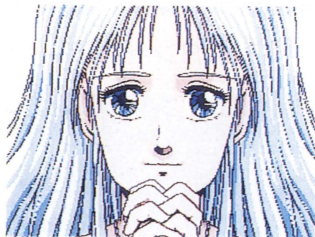
ベストキャラクタ賞

基本採点項目にもあるキャラクタ部門ですが、こちらはちょっと趣が違います。あなたが一番好きだと思うキャラクタを選んでください。もちろん主人公でも悪役の敵でもなんでもかまいません。ビジュアルシーンでのグラフィックで好きになったキャラクタだとか、ストーリーの展開の中で感情移入したキャラクタなど、選び方は自由です。とにかくあなたが好きで好きでたまらないキャラクタをこだわりで選んでください。

やっぱりこの人がかなりきそうな予感？

『ヴァリス』の優子ちゃんも今回は対象

かなりキャラクタが多い『らんま½』。人気の方も高い人が多い

ベストオープニング賞

最近のゲームのオープニングは進歩したものです。まるでTVアニメや映画をほうふつとさせるような動画的なものが多くなってきました。特にCD-ROMなどは、音楽は生録だし、声優の声も入っていたりと、凝りに凝っています。そんな中からあなたが思い入れ深いオープニングを選んでください。意外とタイトルだけであとはBGMだけといったシンプルなものも味があったりするものです。とにかく、技術がすごいとか、演出がすばらしいとか、声を当てている声優が好きだとか、自分の好みだけで選んでしまいましょう。なんでもありです。

歴代１位を選ぶならばこの『イースI・II』なんだろうなあ

『ヴァリスIII』などはCD-ROMであることを完全活用している

まるっきりアニメって感じの『らんま½』。キャラクタで上位に？

ベストメーカー賞

昨年発売されたソフトの数は全121本、ソフトメーカーの数は38社。毎月10本、１社平均3本程度発売していることになります。発売タイトル数が多いメーカーベスト5は表のとおり。この5社で半数近くの数を発売している計算になるからすごいものです。

ベストメーカー部門では、あなたが好きなメーカーを選んでください。この場合、大体はそのメーカーが発売するゲームの傾向によって好みが分かれることでしょう。また、どちらかというと業務用での知名度がそのまま影響しそうですが、本人のこだわり方次第ですからどんな基準でも構いません。

発売本数ベスト5		
1	ハドソン	16本
2	ナグザット	11本
3	ビクター音楽産業	10本
4	NECアベニュー	9本
4	日本テレネット	9本

初期の市場からの老舗的存在のナムコはやっぱり強そう

『ダライアス』をはじめとする業務用の移植が多いNECアベニュー

数でグイグイ押しまくるハドソン。質の面でも充実している

応募してプレゼントをもらおう

このゲーム大賞は、読者のみなさんからの応募によって決まる賞です。自分の考えで評価して、自分たちのゲーム大賞を決めてしまいましょう。

さて、評価を募集するわけですが、何もただで評価をお願いしようというわけではありません。応募者の中から抽選で30名様に、これまでに発売されたPCエンジンのソフトの中からお好きなものをプレゼントします。ただし、現在入手可能なソフトに限ります。メーカーに在庫がなく、入手が不可能な場合もありますので、希望のプレゼントは第１希望から第3希望まで書いておいてください。最

また、3名の方には、あのハイセンスなゲーム機である“GT”をモニターとしてプレゼントします。お年玉でも買えないほど高価なGTをもらっちゃいましょう。

当選者は、3月29日発売の本誌5月号にて発表します。

GTを3名、好きなソフトを30名にプレゼント!

締切は2月15日(当日消印有効)

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
PC Engine FAN編集部
『1990PC Engineゲーム大賞』係

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 らんま½ ★★★★★

デバッグモード発見

神奈川県 土屋法行クン

このゲームにビジュアルシーンとおまけゲームが楽しめるデバッグモードがあった。

やり方は、電源を入れてランボタンを押したら、方向キーの右とⅡボタンを押し続ける。すると、メサイヤのロゴだらけの画面が出る。次にタイトル画面が出たら、方向キーの左とⅡ、セレクトボタンを押しながら、Ⅰボタンを押す。すると、ビジュアルとゲーム選択画面が出る。方向キーで選択してⅠボタンを押せば、始まる。

↓この時点でコマンドを押している

方向キーの右とⅡボタンを押し続ける

↑ロゴでいっぱいの画面になる

↑ここでコマンド入力

方向キーの左とⅡ、セレクトボタンを押しながらⅠボタンを押す

↑方向キーで選択できる

↑２種類のゲームが選択できる

↑アニメーションが見たい放題だ

2 らんま½ ★★★☆☆

おまけモードもあった

東京都 飯田雅雄クン

このゲームで使われなかった原画が見られるおまけモードが発見された。

やり方は、まずゲームをクリアしてエンディングを見る。最後に「劇終」と出たら、Ⅰボタンを押す。すると、NCSからのメッセージが始まる。実は、ここで左のウルテクのコマンドも教えてくれるんだ。そして、全部終わったら、今度はセレクトボタンを押しながらランボタンを押す。すると、突然「福嶋の窓」というタイトルとともにこのゲームで使われなかったボツ原稿と原画が見られるよ。

↓エンディングを最後まで見る

↑この文字が出たら次だ

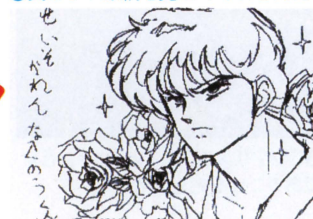
Ⅰボタンを押す

↑ＮＣＳからのメッセージが出る。ここで左のウルテクも教えてくれる

NCSからのメッセージが終わったあと、セレクトボタンを押しながら、ランボタンを押す

↑突然、「福嶋の窓」なるものが出る。これは一体…なんだ!!

↓実はボツ原稿を見せてくれるんだ

イラスト／島浦孝全

③らんま½

ガイドに注意される

東京都
樋口貴久クン

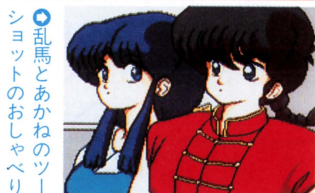
CDを普通に再生して聞いてみよう。No.1を聞くと中国人ガイドのおじさんに「いけないあるよ」と注意される。また、No.55を聞くと、乱馬とあかねの楽しいおしゃべりが聞けるのだ。

お客さん!! こんなことしちゃいけないあるよ!!

CDを普通に再生してみよう

LISTEN No.1

呪泉郷の案内人の中国人が注意してくる

LISTEN No.55

乱馬とあかねのツーショットのおしゃべり

乱馬とあかねがゲームのことをしゃべっている

④らんま½

熱闘モードで練習する

愛知県
鵜飼清寛クン

普通の熱闘モードは2人で対戦プレイが楽しめるけど、これをパッド1つだけつないでプレイしよう。すると、ボス対戦モードのようになって、好きなボスキャラと戦えるようになる。選べる自キャラは乱馬からんまだけ。しかし、らんま同士で戦うと、2人とも同じ動きをしてしまって相手にならない。ここは、ボスキャラのシャンプーたちと対戦して、練習プレイしておけば、本番のゲームでは楽勝で進められるよ。

熱闘モードを選択

タイトルで熱闘モードを選択する

パッドを1つだけつないで、自キャラにらんまを選ぶ

乱馬からんまのどちらかを選んで、相手はボスキャラを選ぼう

すると、対ボス戦の練習プレイができるようになる。倒すコツを掴め

⑤らんま½

良牙と戦わずにクリア

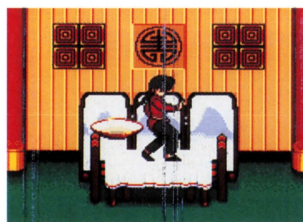
滋賀県
山元大司クン

ステージ8の良牙と戦わずに、ワープして猫飯店に行けるウルテクが見つかった。

やり方は、ステージ8で良牙が出てきたら、すぐに画面の左端に行こう。そこで乱馬をしゃがませたままで、Ⅰボタンを押す。すると、乱馬がワープして猫飯店に出る。これで良牙と戦わなくても倒したことになる。次に出るシャンプーやコロンは強いから、無駄なエネルギーを使わずに済む。

良牙が出てきたら無視して左へ

ここでしゃがむんだ

画面の左端でしゃがんだあと、Ⅰボタンを押すと…

すると、なぜか猫飯店に出る。良牙と無駄な戦いをせずに済んだ

⑥ボンバーマン

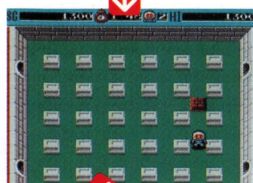
三森博士アイテム出現

茨城県
杉山誠クン

ボンバーマンおなじみの隠しアイテムが1面にあった。

まず、ノーマルゲームで始める。次に1面で出てくる敵キャラを全部倒し、その面に出るアイテムも全部取ってしまおう。そして、出口が隠されているブロックを最後に壊すようにする。すると、そのブロックからボンバーマンを造った三森博士の顔がかいてある隠しアイテムが出てくる。これを取ると、111110点のボーナスが入る。隠しアイテムは、他の面でもあるかもしれないね。

ノーマルモードでゲームをスタートする

敵を全部一掃して最後のブロックだ

これを壊してみると、出口も出てくるけど…

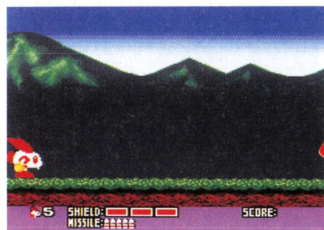
ブロックをすべて壊して、出口が出るブロックを最後に壊すと…

三森博士の顔のアイテム

7 ラビオレプススペシャル ★★★★☆

USAGIが5匹になる

宮城県
高木幸弘クン

このゲームにはいろいろなコマンドがあるけど、今度はUSAGIの数が5に増えるウルテクだ。
やり方は、今までと同様にタイトル画面でセレクトを押しながら、右に書いてあるコマンドを入力する。そして、タイトルロゴの右上に「USAGI　5」と出ればOK。あとは、普通にスタートしてみると、USAGIのストックが5になっている。

おなじみのタイトルでコマンド入力

タイトル画面でセレクトを押しながら①5回、②1回、①5回、②1回、①5回、②1回の順に押す

ロゴの右上に文字が出れば成功だ

これだけあれば何とかなるよね

8 ラビオレプススペシャル ★★★☆☆

シールドが5になる

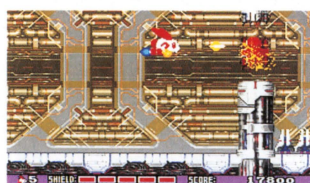
埼玉県
佐藤猛クン

これも、タイトル画面でセレクトを押しながら、右のコマンドを入力する。すると、タイトルロゴの右上に「SHIELD　5」と出ればOK。このウルテクのあとで、一度セレクトを離して、またセレクトを押しながら上のウルテクを入力すると、USAGI5とシールド5を合わせてプレイできる。

タイトル画面でコマンドを入力する

タイトル画面でセレクトを押しながら①9回、②8回、①7回、②6回、①5回、②4回、①3回、②2回、①の順に押す

これでシールドが5つに増えた

パワー全開って感じだね。でもまだまだこのゲームは楽しめるよ

これで、USAGI5のシールド5でプレイできる。やったネ!!

9 ボンバーマン ★★★☆☆

30秒間無敵になる

広島県
小川定男クン

ファイアースーツのアイテムを着用しているときに、爆弾をボンバーマンの近くに仕掛ける。そして、爆弾が爆発すると同時に①ボタンを押し続ける。すると、ファイアースーツの持続時間の30秒間は自分の周りは火の海になって無敵ボンバーマンになる。これなら、ボスも一撃で倒せる。

ファイアースーツのアイテムを取って

爆弾を近くに仕掛けて爆風に当たる

仕掛けた爆弾の爆風に当たったら、①ボタンを押し続けると…

ファイアースーツの持続時間の30秒間は炎に包まれて無敵になる

10 ナグザットスタジアム ★★★☆☆

おもしろパスワード

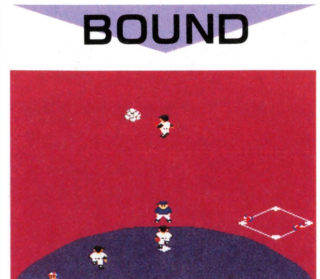
福井県
吉川博クン

このゲームにおもしろいパスワードが発見された。
やり方は、ペナントモードを選んで、コンティニュー画面を出そう。そして「SOUND」と入力してスタートするとサウンドテスト画面になり、方向キーの左右で選択して①ボタンで17のBGMと効果音が聞ける。「4GAMEN」と入力すると、4分割の画面でプレイできる。「BOUND」と入力すると、赤い土の球場になってやたらとボールが跳ねてしまう。

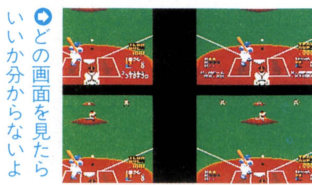
方向キーでパスワードを選択する

SOUND

全部で17の楽しい曲が入っている

BOUND

やたらとボールがバウンドして外野の選手はたいへんだな

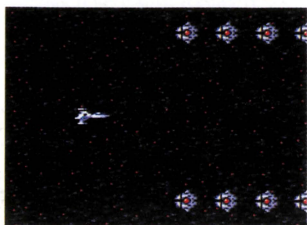
4GAMEN

どの画面を見たらいいか分からないよ

11 ダブルリング ★★☆☆☆

いろいろコマンド

静岡県
小泉豊クン

これもコマンドが多いゲームだ。今度は、ステージ飛ばしと勝手にスクロールするウルテクが見つかった。やり方は、まずどの画面でもいいからポーズをかけて、下のコマンドを入力する。すると、セレクトを押す度にステージが変わったり、画面がスクロールしたりする。これはとっても便利だよ。

◆どこでもいいから、ポーズをかける。そして下のコマンドを入力する

ステージ飛ばし

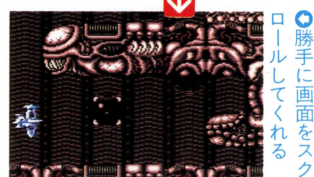
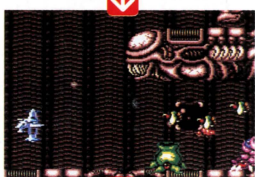
上、上、右、右、下、下、左、左、上、下、Ⅱ、Ⅰの順に押して音が鳴れば成功

◆ここでセレクトを押していくと…

◆次々とステージを飛ばしていくよ

自動スクロール

下、Ⅰ、上、Ⅰ、右、Ⅱ、左、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰの順に押して音が鳴れば成功

◆これは、セレクトを押すたびに…

◆勝手に画面をスクロールしてくれる

12 暗黒伝説 ★★★☆☆

クレジット増殖法

神奈川県
やっとデタクン

ウルテクがないと思っていた暗黒伝説にもウルテクがあった。

まず、ゲームオーバーになったら、Ⅱ、ランボタンを押しながら方向キーの左を連打する。すると、連打した分だけクレジットがどんどん増える。

◆ここでコマンド入力

Ⅱ、ランボタンを押しながら、方向キーの左を連打する

◆26まで増えた。もっと増えるかもよ

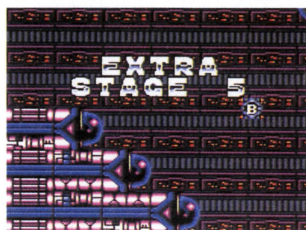
13 ダブルリング ★★☆☆☆

エキストラステージへ

大阪府
ダブリンクン

各ステージにエキストラステージが見つかった。

ステージ1は、写真Aの天井と宇宙戦艦の間を撃つと入口が出てくる。ステージ2は、写真Bの?アイテムを取って、目玉の中に入って撃つと出てくる。ステージ3は、写真Cの場所で天井を撃っていると出てくる。ステージ4では、写真Dの宇宙戦艦がある場所で、マルチウェイで撃っていると後方に出てくる。ステージ5は、スタートして、文字が出ているときに地面を撃てば出てくるよ。

◆これがエキストラステージだ

ステージ1

◆写真A。ステージ中盤にある宇宙戦艦

ステージ2

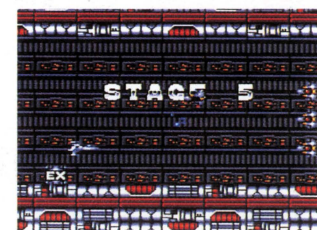
◆写真B。アイテムを取って目玉の中へ

ステージ3

◆写真C。この場所で天井を攻撃する

ステージ4

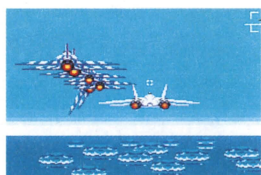
◆写真D。この部分をマルチウェイで

ステージ5

◆始まってすぐに床を撃つと出る

14 アフターバーナーⅡ ★★☆☆☆

ザコが1列に出てくる

大阪府
富山健クン

9面のデモになったら、ランを押してスタートすると、ザコ機が画面左から1列になって出てくる。これは、倒しやすくていい。

◆このデモの途中でゲームスタート

9面のデモの最中にランを押してスタートする

◆ザコ機が一列に並んで出てきてくれる

⑮デコボコ伝説ワガマンマー ★★★☆☆

デバッグモード発見

千葉県 森谷雄二クン

このゲームでいろんなことができるデバッグモードがあった。

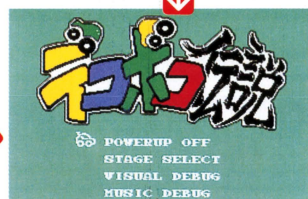
やり方は、タイトル画面で、右に書いてあるコマンドを入力する。すると、タイトルのワガマンマーの部分に4つのゲーム選択が出る。パワーアップは、無敵状態でゲームができる。ステージセレクトは、全ステージを自由に選べる。ビジュアルデバッグは、ゲームにあるビジュアル画面が見られる。ミュージックデバッグは、方向キーで選んでⅠボタンを押せば、各ステージのBGMが聴ける。

タイトル画面で下のコマンドを入力

Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰの順に押す

この画面が出たら成功だ

ビジュアルデバッグを見よう

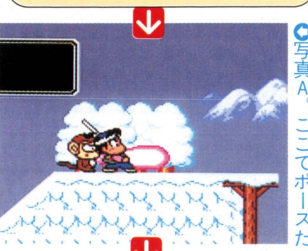
各ステージからエンディングまで

パワーアップをONにすれば無敵だ

⑯桃太郎活劇 ★★☆☆☆

サルが乱心した!!

埼玉県 畠山尚子クン

まず、連射パッドのⅡボタンを最高速にする。そして「きびだんご」でサルを呼び出して、写真AのときにランボタンをI押す。そして、「ぱるぷんての術」をつかうにカーソルを合わせて、Ⅰ、Ⅱボタンを同時に押す。すると、桃太郎が地蔵になって、サルが乱心したようにショットを撃ちまくる。

連射パッドのⅡを最高速にする

写真A。ここでポーズだ

ぱるぷんての術を使うと同時にⅡを押し続ける

ショットを撃ちまくる

⑰琉球 ★★★☆☆

タイムが増える!!

東京都 寺田英男クン

結構難しいこのゲーム。しかも持ち時間が100秒しかないときてる。この時間を2倍の200秒に増やすウルテクだ。やり方は、電源を入れたら、すぐにセレクトを押し続ける。次にタイトル画面で右下のコマンドを入力してゲームをスタートすると、時間が200秒になっている。ラッキーだね。

電源を入れたら、セレクトを押し続ける

タイトル画面でさらにコマンドだ

セレクトを押したまま上、上、下、下、左、左、右、右、上、下、左、右の順に押す

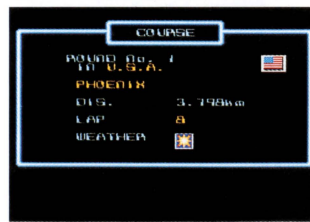
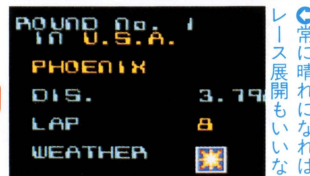
タイムが200に増える

⑱F-1 CIRCUS ★★☆☆☆

天候が自由に変えられる

山形県 ヨッシークン

レースの天候を自由に変更できるウルテク。まずコース選択画面を出す。そこで、晴れならば、方向キーの上を押しながらセレクトボタン、曇りなら方向キーの右を押しながら、セレクトボタン。雨なら、方向キーの下か左を押しながらセレクトボタンを押せばOK。

コース選択画面で次のコマンド

はれ
方向キーの上を押しながらセレクトボタンを押す

常に晴れになればレース展開もいいな

くもり
方向キーの右を押しながらセレクトボタンを押す

ものは試しでくもりのレースに挑戦だ

あめ
方向キーの下か左を押しながらセレクトボタンを押す

ここで練習のつもりで雨のレースに

19 ファイナルブラスター ★★★☆☆

サウンドセレクト発見

福島県
モッズクン

タイトル画面で、下とセレクト、Ⅰ、Ⅱを押したままで、ランを押すと、サウンドセレクト画面が出る。方向キーの上下で選んで、Ⅰを押せば、20曲のBGMが聞ける。

⬆タイトル画面で下のコマンドを入力

タイトル画面で下、セレクト、Ⅰ、Ⅱを押しながらランを押す

SOUND SELECT 20

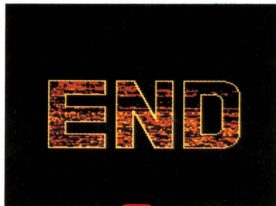
⬆20曲の音楽が楽しめる

20 J.B.ハロルド殺人倶楽部 ★★★☆☆

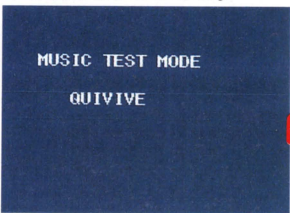
ミュージックテスト発見

大分県
宮庄順一クン

やり方は、ゲームをクリアしてエンディングが終わったら、ENDの文字が出てBGMが終わる。そうしたら、ランボタンを押す。すると、3曲の渋いジャズミュージックが聞けるようになる。

⬆やっとクリアできた

ENDの文字が出て、BGMが終わったらランボタンを押す

MUSIC TEST MODE
QUIVIVE

⬆3曲の渋いジャズだよ

21 ウルトラBOX2号 ★★☆☆☆

デートに必ず成功する

北海道
和泉譲クン

実用デート講座で女の子たちを絶対に口説けるウルテクだ。

まず、合コンで女の子とうまく会話ができなかったときは、電話番号を聞く画面でⅡボタンを押す。すると、コンパの中盤まで戻って、やり直しができるようになる。次にデートで必ず女の子とホテルまで行くには、一度うまくいった女の子を上で書いたウルテクで何回も口説いてみよう。すると、デートのときには最初から、ハートの数がいっぱいになっている。これなら、デート中に失敗しても必ず最後まで行けるよ。ムッフフフッ、お楽しみはこれからだ!!

⬆女の子の電話番号を聞くときに…

Ⅱボタンを押す

LOVE
じゃあどんなの好きなの?
僕は結構いいと思うけどなぁ

⬆コンパの途中に戻る

⬆どうやらうまくいったみたいだな

口説くのに成功した女の子をもう一度口説くと…

⬆先のウルテクで女の子を2、3度口説いてから、電話番号を聞いてデートに進もう。すると…

⬇ハートがいっぱいだ。これだけあれば多少失敗したって…ネ!!

UL·TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼

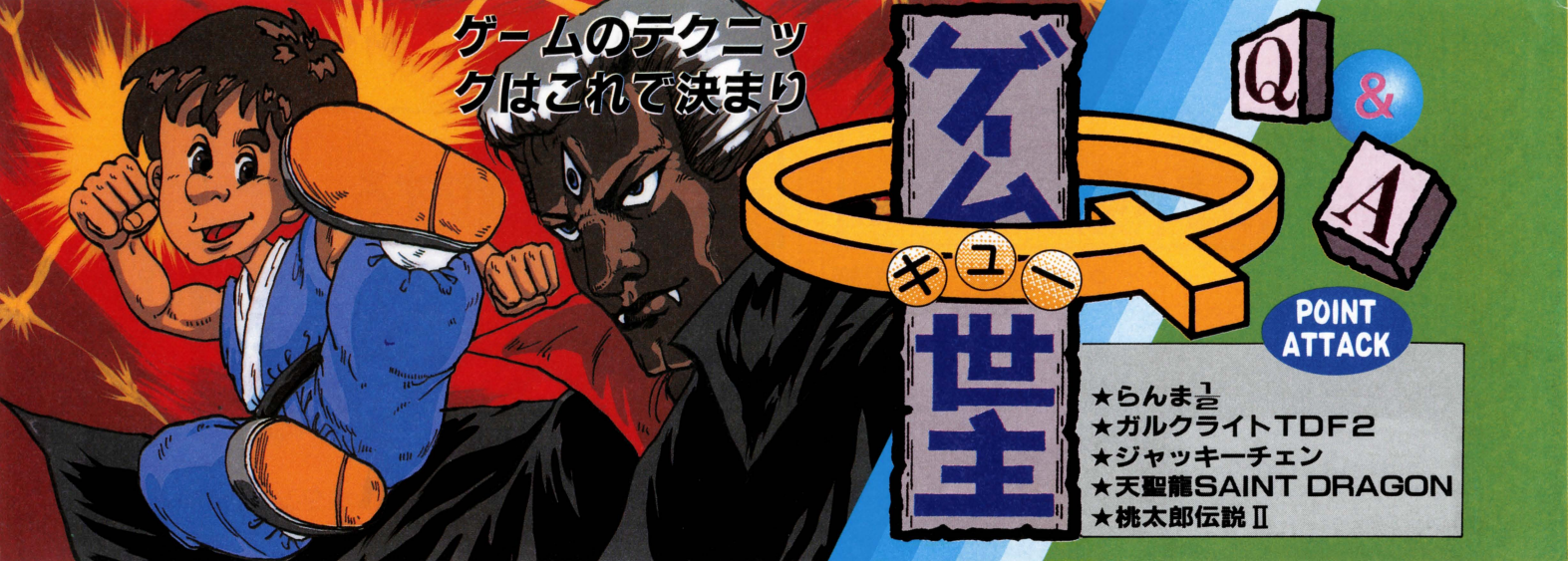
採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円〜10000円になります。どんどん応募してくださいね〜。

★★★★★ —金10000円
★★★★☆ —金 8000円
★★★☆☆ —金 6000円
★★☆☆☆ —金 4000円
★☆☆☆☆ —金 2000円

FAXでも応募できます

あて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL (FAX)
・年齢
—内容—

FAX番号
022(213)7535

Q J.B.ハロルド殺人倶楽部

容疑者を全員逮捕したのに、証拠品が見つかりません。

（北海道／ロムロム）

A 証拠品は全部で16個ある。容疑者を逮捕したあとにも、2つの証拠品が見つかる。それは、コンタクトと骨だ。コンタクトはキャリントン家のジョー夫妻の寝室で見つかる。骨は、墓場でウェバー教授にいろいろ訊ねるうちに別の場所で、ヘンリー・クレインの墓に行けるようになる。その墓を掘ると中から骨が見つかる。この2つの証拠品がそろえば、あとは犯人逮捕のために取り調べを徹底的にするのみだ。

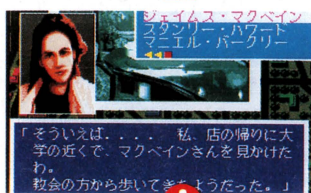
ゲーム後半に見つかる証拠品だ
教授と会話するとここに行けるよ
墓を掘り返すと骨が見つかるのだ

Q J.B.ハロルド殺人倶楽部

ジェイムス・マクベインが逮捕できません。

（東京都／山中洋一）

A この人は、サラ・シールズの証言で犯行時刻に教会にいたことがわかる。そこでマクベインに聞くと、家にいたと言う。その後、家宅捜査で寝室からレッドタイクラブの会員名簿が見つかる。この名簿のことを聞いて、「…うっ…」と詰まった答えを得られたら逮捕状を検事に請求しよう。

サラ・シールズの証言がジェイムス・マクベインの逮捕のカギになる

レッドタイクラブの会員名簿発見

レッドタイクラブの情報を集めよう

マクベインがこのセリフを言えば逮捕

Q シンドバット地底の大魔宮

マリアの真珠、元気のもと、きつねのはっぱって何なの。

（神奈川県／町田洋子）

A まず、マリアの真珠は、戦闘中に使うと、味方全員の体力が少しずつ回復する。元気のもとは、戦闘中に使うと、キャラ1人分の攻撃力とすばやさが2ポイントずつ上がる。きつねのはっぱは、使うと、そのアイテムを持っていたキャラの装備できる武器や防具に化けてくれる。

マリアの真珠は戦闘中の体力回復アイテムだった

元気のもとも戦闘中に使うんだよ
攻撃力とすばやさが上がるんだ

きつねのはっぱを使うと、持ってたキャラに合った武器に化ける

Q 桃太郎活劇

ステージ7の回転する雲がなかなか突破できません。

（山形県／佐藤由美子）

A ステージ7の最後にある難所の回転雲。乗ると回転するので落ちてしまう。ここは、ジャンプで進もう。着地地点は雲の真ん中と、回転して戻った雲の先の方の2ヵ所。これを繰り返しリズムよくジャンプして行けば、OKだ。

ジャンプして、回転雲の真ん中に着地する。そしてもう一度ジャンプ

回転して戻った雲の先に着地して回転する前にジャンプして先に進む
そうすれば、この通りなんとかボスの入口に到着できるよ

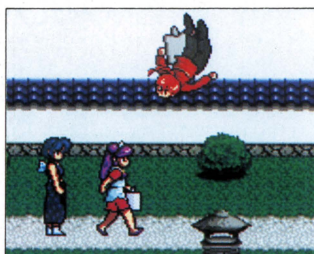
イラスト／島浦孝全

POINT ATTACK らんま1/2

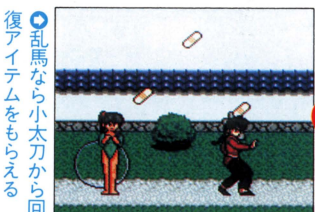
このゲームのメインはなんと言ってもビジュアルシーンだ。そのビジュアルを見るために、後半のステージの攻略と、絶対クリアできる必殺テクニックを紹介していくよ。

PART.5 格闘出前レース

まず、ゲームが始まったらすぐに、シャンプーが攻撃してくる。ここは二段ジャンプをしながら先へ行けば、ダメージをくらわない。

また、九能邸にはいったら、お茶をかぶっても、シャンプーを倒せばパンダアイテムが出る。シャンプーは、頭の上をジャンプしながら、連続でキックをしていれば倒せる。小太刀も同じ戦法で。

ゲームが始まったら、シャンプーの前を進むようにジャンプすること

シャンプーの上を飛びながら、キックで攻撃

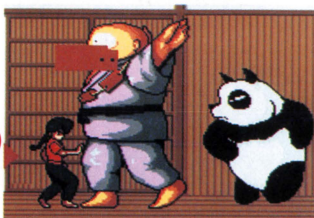
倒すと、パンダアイテムが出るので、取ること

乱馬なら小太刀から回復アイテムをもらえる

回復アイテムをもらってから変身

PART.6 恐怖看板男

アクションシーンでは、ザコは相手にしないで、パンダアイテム2個を必ず取ること。ボスの看板男と戦いのときは、ボスの近くでジャンプして、連続でキックをしよう。これの繰り返しだ。やられそうになったらパンダを呼ぼう。

ザコに構わず、パンダアイテムを取れ

接近してジャンプしよう

危なくなったら、パンダを呼ぼう。2回も呼べば、看板男も楽勝だ

PART.7 爆砕勝負

アクションシーンは、ザコはあまり相手にしないほうがよい。全体を通して、二段ジャンプを繰り返していれば、トラップをよけやすくなる。川に落ちてらんまになっても良牙には勝てるので大丈夫。

川に入らないためには2段ジャンプだ

対戦 良牙

良牙の使う爆砕点穴は地面を爆発させる。また、良牙が地中にもぐって移動するので、地上にずっといると大きなダメージを受けてしまう。ここは絶えずジャンプして、良牙の後ろにまわり込んで連続キックでダメージを与えろ。

この爆風に巻き込まれないようにジャンプして、後ろへまわり込もう

良牙の後ろから連続攻撃だ

ジャンプしながらキックを連続してやるように

このテクでクリア間違いなし

ボスも楽に倒してしまう、アクションシーンでの必殺テクニックを教えよう。まず、Ⅱボタンの連射スピードはノーマルにして、Ⅰボタンの連射スピードを最速にする。そして、ⅠボタンとⅡボタンを押しっぱなしにしながら方向キーの下を押すと、必殺蹴りが連続してきまるようになる。このテクを使えば、どんなボスでも倒すことができるので、今まで先に進めなくてビジュアルシーンが見られなかった人はこれでがんばってみてね。

いつでも必殺蹴りがきまるので

ザコキャラたちをあっと言う間にかたづけてしまえる

ボス戦で必殺蹴りがいつでも使えると

良牙のような手強いやつでも簡単に倒せてしまう

POINT ATTACK

ガルクライトTDF2

ステージ４ではじめて、主力兵器のガルクライトが登場する。そこでステージ４でのガルクライトの使い方と、一番の激戦になるステージ10を攻略する。

負けない戦い方

このゲームではステージ4の8ターンを過ぎるまで、貧弱な兵器ユニットを使わなければならない。漫然と戦ったのではすぐゲームオーバーになる。これから述べる基本を忘れずに、しっかり戦え。

同時攻撃

同時攻撃の場合、支援ユニットは敵の反撃を受け、攻撃ユニットは反撃を受けない。支援ユニットのHPが少なくなったら攻撃ユニットと交代し敵の攻撃に備える。

●最初に支援ユニットで攻撃だ

●敵の攻撃を受けた場合は…

●このままではやられる。そろそろ交代

ユニットを交代

●これだけあれば敵の攻撃も平気

地形を利用

ユニットの中には一定の地形でしか移動できないものもある。こういった移動能力が低いユニットは、他のユニットがタテとなって守り、HPが低くなったらすぐに戦線を離脱させてHPを回復させよう。敵との戦いでは最悪でも、敵と同等の地形防御効果を生み出す地形で戦おう。

●地形をうまく利用することが大事だ

●この位の防御効果があれば攻撃に適している

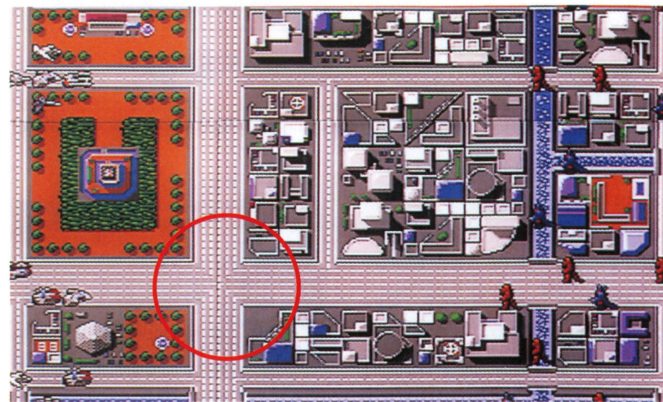
武器選択

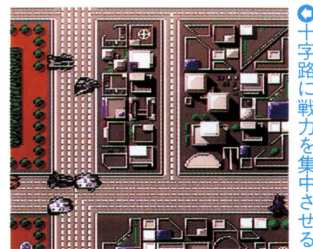
基本的にビーム系のウエポンは威力があるが命中率が低く、ミサイル系のウエポンは命中率は高いが威力は弱い。実際に敵を攻撃した場合、どちらのウエポンを使っても命中率はあまり変わらない。だから、強力なビーム系のウエポンを装備するのが良いだろう。

●ちょっと威力が足りない感じ

●このくらいの威力だと十分だ

ステージ4　初陣ガルクライト

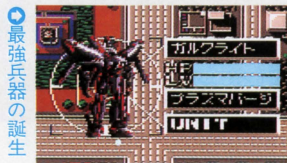
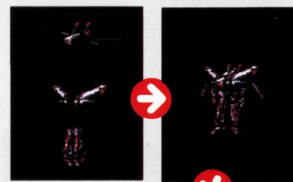
このステージでは8ターンまでガルアタッカーを守りぬくことだけに専念しよう。8ターン以降はガルアタッカーがガルクライトになる。これを使って敵と戦えば楽勝だ。

8ターンまでの戦略

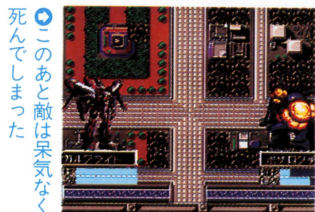
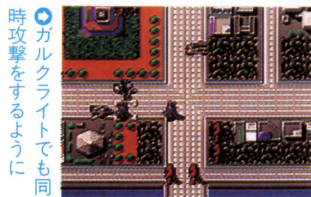
効果的な戦略として、上のステージ4のマップの○で囲んだ場所に戦力を集中させる。そして、同時攻撃ができるように2つのユニットを待機させる。敵が襲ってきたらなるべく1機に集中攻撃をするように。ガルアタッカーは一般兵器の後ろに待機させる。

●十字路に戦力を集中させる

●集中攻撃で敵を倒すのが一番だ

●この布陣を基本にして、敵の数に対して布陣を臨機応変に変えよう

トライチェンジ

ステージ4では8ターンになるとガルアタッカーをトライチェンジさせることで、TDF最強の兵器ガルクライトが誕生する。この兵器さえあれば鬼に金棒。これを使って反撃だ。

●最強兵器の誕生

8ターン以降の戦略

ガルクライトを中心に敵に先制攻撃をし、他のユニットでとどめを刺すという戦略で十分勝てる。ただし、ガルクライトといえども通常攻撃だけを続けてはHPがもたないので、同時攻撃をしよう。

このあと敵は呆気なく死んでしまった

ガルクライトでも同時攻撃をするように

敵はもう虫の息だ。とどめの超極太のビームが敵を襲う。気分いいぞ

捨てゴマ活用法

まず2つのユニットを同時攻撃するときと同じように重ねる。こちらからは攻撃せずに敵の攻撃だけを受ける。HPが減った支援ユニットは攻撃ユニットと交換する。

敵の攻撃を受けたら…

HPの減ったユニットをヒーリングさせる

そろそろ交換だ

ステージ10 それからの光

ステージ10をクリアするためには、2つのことが重要になる。1つは、このステージで初めて使えるようになる衛星兵器グングニルの誘導装置のケッカイの利用法。もう1つは、ガルクライトが使用できる13ターンまで、敵の侵攻を食い止めることだ。

戦力を集中

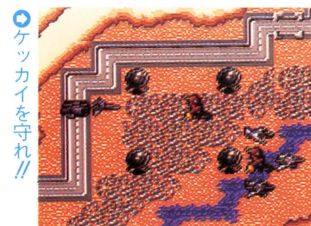
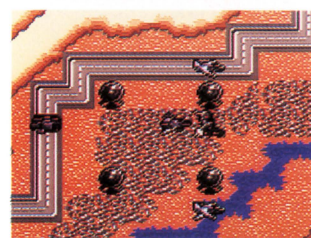
まず、上のマップを見てほしい。マップ上の○で囲んだ付近に、海上にある兵器を移動させる。海上にあるユニットは捨てゴマとして使う。陸上にあるユニットはケッカイ付近に集める。これはケッカイの護衛として使う。

防波堤と防波堤の真ん中辺りに…

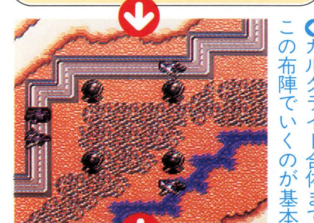
敵が侵攻するのを食い止めろ

同時攻撃ができるように重ねる

ケッカイ使用法

ケッカイ自身は攻撃力を持たないユニットなので、敵の攻撃にはまったく役に立たない。敵がケッカイを襲ったら援護のユニットを待機させておこう。ケッカイの中に敵をおびき寄せるには、アープレントが一番適している。ここで登場する敵は6ずつ移動できるので常に7以上距離を取るように。

最初にこのようなユニットの布陣にする

敵が襲ってきた。援護をしよう

ケッカイを守れ!!

おびき寄せ法

ガルクライト合体までこの布陣でいくのが基本

敵の移動能力を計算にいれておびき寄せろ

敵が引っ掛かった。マヌケメ!!

このステージで使えるユニット

キャザトアは捨てゴマの中で、一番HPがあるので長持ちする。キャザトア同士を重ねればとても長持ちするはず。

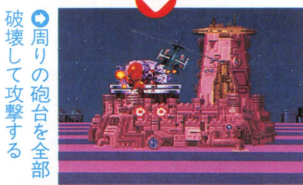
アープレントは移動力を使っておとりを専門に。

Q サンダーブレード

最終面のボスの倒し方を教えてください。

（鳥取県／ゴールド）

A ボスの攻撃を避ける場合は円を描くように自機を絶えず、動かすこと。こうしているとボスの攻撃が、まったく当たらない。攻撃するときは、周りの砲台から倒し、全部倒したら、残った2つの大型砲台を倒すといい。

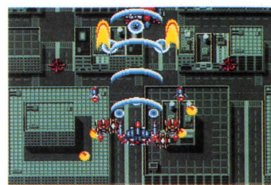
常に円運動しながら攻撃しよう

周りの砲台を全部破壊して攻撃する

Q バーニングエンジェル

難しくて先に進めません。どうしたらいいですか？

（島根県／ケロケロ）

A 先のステージまで進むポイントは、1つのパッドを使って2人プレイを選び、自機を2つ重ね合わせてプレイする。こうすると、ライフが2倍で、攻撃力も2倍の自機が完成する。アイテム1つで両方ともパワーアップする。

2人プレイで始めて自機を画面の端に移動し重ね合わせる

この攻撃力ならラクラク進める

POINT ATTACK ジャッキーチェン

このゲームの全ステージをクリアするためには、前半のクレジット増しがポイントになる。そこで今回はステージ1の全エリアのポイントと鈴の場所を伝授する。

ボーナスステージがクリアのカギ

ボーナスステージにいったときは、必ずパーフェクトを取ること。パーフェクトはその時点でクレジットが1つ増え、ライフとはっけいが減っていないときは、さらに2つクレジットが増えるからだ。

鈴を取ったらボーナスステージになる

雲ジャンプは常にハイジャンプするとパーフェクトを取りやすい

ライフとはっけいが減っていなかったら３ＵＰする。すごいっ!!

ステージ 1

エリア 1

エリア1では、大虎がポイントになる。この大虎は動きが素早いうえに、耐久力もかなりある。ここでは、エリア前半で手に入れた必殺技を大虎に使えば、2回で倒すことができる。

大虎がジャンプしてきたらこちらもジャンプして必殺技を使う

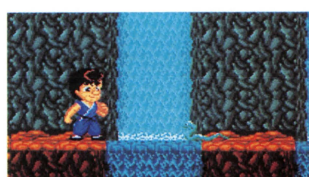
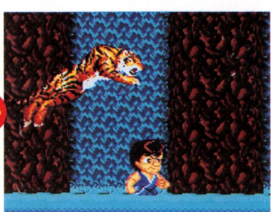
大虎が出現したら、間合いを詰める

そして、必殺技をくらわしてやれ

エリア 2

エリア2でも大虎が出現するが、写真Aの場所をジャンプで飛び越えて、下に落ちなければ大虎に会うことはない。そして鈴は、坂を昇りきった2つ目の段の所に隠されている。

ここに鈴

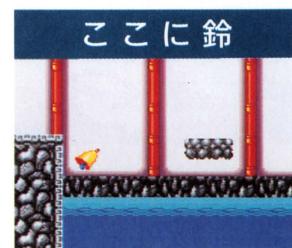
段の部分を攻撃する

写真A。ここから落ちないように

下に落ちると大虎が待ち受けている

エリア 3

エリア3は写真Bの敵が、少し手強い。敵の攻撃は槍なので、自キャラの攻撃距離よりも長く、攻撃を受けやすい。この場合は敵が攻撃をしたあとに、ジャンプキックをする。そして鈴は、2つ目の池の左側にある。

ここに鈴

左にしゃがみげりだ

写真B。一度避けて

2回攻撃を加える。必殺技を使えば一撃で倒せる

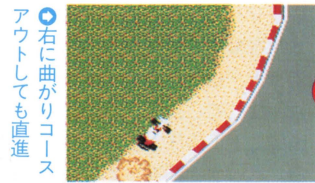
ボーナスステージのテク1

雲ジャンプでパーフェクトを取るコツは、いつもハイジャンプをして雲が自キャラの真下にきたら下を押して急降下する。

ハイジャンプしてから急降下する

Q F-1 CIRCUS

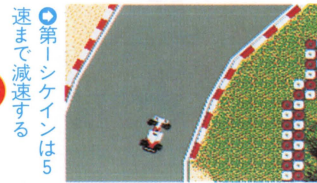
鈴鹿で良いタイムが出ません。どうしたらいいですか？
（宮崎県／ミスターＦ）

A 鈴鹿で良いタイムを出すコツは、連続コーナーと2つのシケインだ。セッティングはウィングが30°、ギアがS．LOWだ。
　コースのポイントは、6連続コーナーがある。ここは4つ目まで6速で曲がり、なるべくインをつく。5つ目は少しブレーキをかけてから早めに曲がり、6つ目も同様にする。第1シケインはシケインの標識が出たと同時に5速に減速してクリアし、第2シケインはブレーキなしで右に曲がる。

最初のコーナーは右から始まる

次は左に曲がる

5つ目からはほんの少しブレーキ

第1シケインは5速まで減速する

右に曲がりコースアウトしても直進

エリア 4

エリア4は回転する床や乗った瞬間に落ちる床があるが、見ただけでは通常の床と見わけがつかない。この場合は常にジャンプしながら進むといい。鈴のある場所は一番高いところの足場である。

足場の中央あたりを攻撃

床が回転したら

ジャンプすると安全に進める

ボーナスステージのテク2

魚たたきでパーフェクトを取るコツは、遠くの魚にジャンプキックをすることだ。このタイミングは、遠くに魚が見えたらすぐにやること。

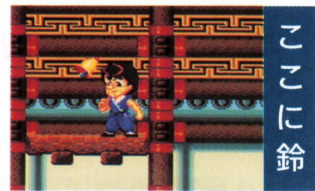
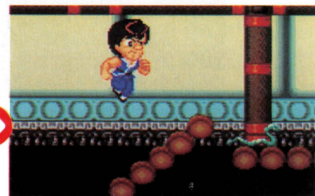
遠くの魚は飛びげり

エリア5 前半

エリア5の前半は、エリア4と同じ床の仕掛けがあるので、ここもジャンプしながら進むと安全。そして鈴の場所は、1つ目は針地帯にある足場の左側。2つ目はエリア中盤の分かれ道を上にいって少し進み、下に降りる場所の直前。

針地帯の、一番広い足場の少し左に鈴がある

この場所から上に登り、右に進んでいこう

右に進み、下に降りる直前の場所

エリア5 後半

エリア5の後半は縦スクロールになっていて、足場が狭く敵と戦いにくい。この場合ははっけいや必殺技を使い、敵を確実に倒してから進むといい。途中に、乗ると落ちる足場があるが、そのまま乗っていれば元の位置に戻ってくるので覚えておこう。

足場が狭くて戦いにくい

はっけいなどを使う

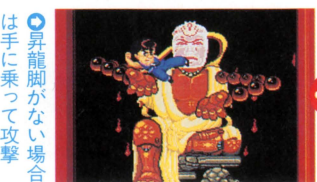
エリア 6

エリア6は見えない位置からの攻撃や、突然の攻撃が多いのでダメージを受けやすい。これらの対処法としては、写真Cのような段差の部分では、槍を1本避けてからジャンプする。池では必ず下から攻撃されるので、ジャンプしながら進もう。

写真C。一度避ける

池の場所はジャンプして進む

BOSS／少林魔王

ボスの攻撃は炎だが、動きが遅いので簡単に避けられる。ボスに攻撃する場合は、昇龍脚を弱点の顔に当てる。昇龍脚がない場合はボスの手に乗り、弱点の顔に攻撃。

昇龍脚がない場合は手に乗って攻撃

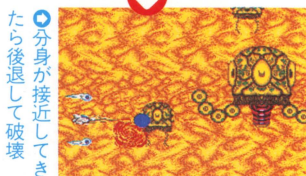
昇龍脚は顔の下で使う

ボスの攻撃は動きの遅い炎だけだ

Q バイオレントソルジャー

ステージ2のボスをうまく倒すことができません。

（北海道／ピゲン）

A ステージ2のボスは、頭から小さな分身のようなものを出してきて攻撃してくる。これは自機に向かってくるので、引き付けて確実に破壊しよう。ボス本体は触手以外はすべて当たり判定があるのでどこを狙ってもよい。

上下に動く触手以外はどこも弱点だ

分身が接近してきたら後退して破壊

Q 最後の忍道

ステージ4に現れる鎖草にいつもやられてしまいます。

（石川県／グリコーゲン）

A 鎖草は突然現れてすぐに鎖ガマを投げてくる。この鎖ガマ攻撃を受けると一撃でやられてしまう上、意外にカタいので倒す前に倒されてしまう。鎖草が現れた瞬間に上下の床、天井に移りながら、さっさと前進してしまおう。

出現したらすぐジャンプすればよい

上下関係なくこれを繰り返せば大丈夫

POINT ATTACK 天聖龍 SAINT DRAGON

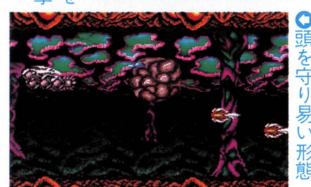
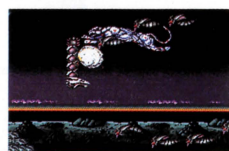
とにかく難易度が高い。尻尾をうまく弾よけや攻撃に使っていかないと、全然先に進めないだろう。今回は尻尾の使い方などのポイントと、ステージ2、3のアドバイスだ。

天聖龍の特徴をうまくつかめ

各ステージは長く、各ボスもとにかくカタく、持久戦になりやすいゲームだ。その場に最適な特殊弾をうまく取って使っていこう。尻尾によるガードや攻撃もとても重要なので、うまく使いこなす必要がある。これらを詳しく説明するので参考にしてくれ。

レーザーは尻尾では防ぎきれない

フォーメーション

尻尾は敵の攻撃から身を守るだけでなく、敵に当てて攻撃もできる。防御と攻撃を同時に行うのが最も理想的なフォーメーションだが、とにかく、頭さえ守りぬけばいい。しかし、レーザーやボスの撃つ弾などは尻尾で防げないので、それらの攻撃は避けるしかない。

通り道に尻尾を置いておけば攻撃も簡単にできる

頭を守り易い形態

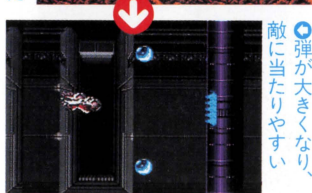
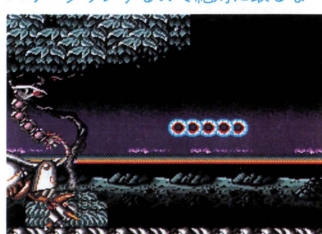
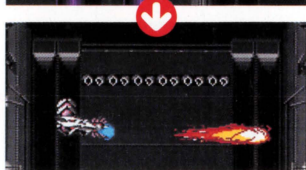
尻尾で敵の弾を消しながら攻撃を仕掛けたり…

直接敵を攻撃する

特殊弾

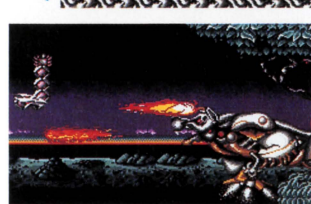
ステージ3まではファイア、レーザー、バウンドの3種類の特殊弾が登場する。カタい敵に一番使えるのはファイアだ。特に対ボス戦は威力を発揮する。バウンドは威力は弱いが上下が壁のステージで有効だ。レーザーは取らずにこの2つでいこう。

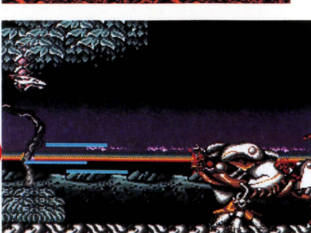
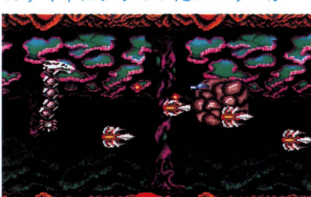
弾が小さく貧弱だ

弾が大きくなり、敵に当たりやすい

レーザーはゲーム全般を通して最も使いにくい特殊弾だ。威力も全然なくパワーダウンするので絶対に取るな

ファイアは小さくても威力がある

攻撃力が上がり対ボス戦には最適

ステージ全体の難点

とにかく持久戦になりやすい。特にボスはカタい上に、装甲がはがれると攻撃パターンが変わってしまう。またキャラオーバーのチラツキがおこる。特にレーザーのチラツキは恐い。レーザーを撃つ敵の真正面にいない方が無難だ。

各ステージはとても長くできている

第１形態は単調なボスの攻撃も…

写真ではわからないが、実は自機のすぐ下にチラついたレーザーが…

対ボス戦でも…

第２形態では攻撃が激しくなる

Q 最後の忍道

3面で一度死ぬと、もう復活ができず、ボスが倒せません。

（愛知県／下斗米健次）

A 3面ボスを倒すにはパワーアップした爆弾が最も有効。相手に攻撃の機会を与えずに倒せるからだ。死んでしまったときは爆弾を早めにパワーアップしよう。ボスのすぐ手前で死んでしまったときは、まず刀をパワーアップしてザコを倒しながら前進する。次の黄色忍者が出たら、幽玄坊が出ない場所まで一度後退してから黄色忍者を倒す。その後、素早く武器を爆弾に変えて、黄色忍者の出したアイテムを取ればよい。

まず、刀を先にパワーアップさせよう

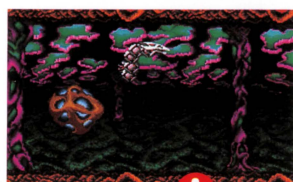
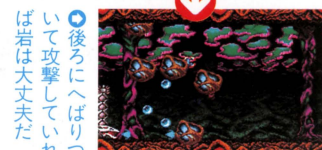
敵を刀で倒しながら前進していこう

武器を爆弾にしてからアイテムを取る

あとは刀に戻してゆっくり前進だ

ボスが出たら武器を爆弾に変え戦おう

ステージ2　地底洞窟

弾の量やカタい敵が増える。特にレーザーを撃つ敵と上下の壁から突然岩が飛んでくる地帯は危険。岩は画面の後ろにへばりついて上下の動きでよけ、レーザーを撃つ敵は真正面以外から攻撃しよう。

突然下から岩が…

後ろにへばりついて攻撃していれば岩は大丈夫

この岩はレーザーを撃つので真正面にいてはだめだ

上下に動き岩をかわさないとやられる

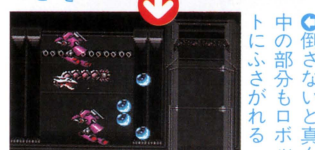
弾の量は多いが弾の間隔は大きい

ステージ3　人工要塞

ミサイル系の敵が多い。誘導ミサイルは危険なのでショットや尻尾で確実に壊そう。中盤からはロボットも出現する。紫のロボットは体当たりしてくるので正面にいないようにし、茶色のロボットはバズーカの正面にいないように。

こいつの撃つこの弾は尻尾で防ごう

この飛行機は倒さないと、ずっとつきまとわれる

このロボットを倒しておかないとやっかいだ

倒さないと真ん中の部分もロボットにふさがれる

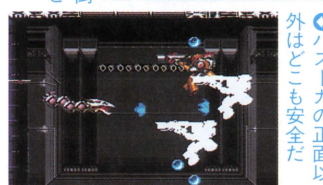
バズーカの正面以外はどこも安全だ

ボス　ロックラウス

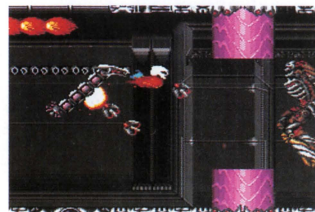
ボス第1形態は画面3分の1くらいの間合いを取って、常にボスのコアの正面にいれば安全だ。3方向弾が不安だがギリギリで当たらない。第2形態はファイアを取っていれば簡単。自機の頭くらいの間合いを取って、ボスといっしょに上下に動いていればよい。

常に弱点のコアの正面にいて攻撃

コアの正面なら3方向弾も大丈夫

第2形態は正面で攻撃

第2形態のときの弾は円を描いて飛んでくるが避けるのは簡単だ

ボス　イビルアーマー

ボスを守るガードは画面の上ギリギリで攻撃すれば簡単だ。ボス第1形態は垂直に曲がる炎を撃つ。この炎は壊せて、動きが単純なので簡単にかわせる。第2形態はかなり厳しい。自機と同じような火を吐き、カタいミサイルを撃ってくる。ミサイルは壊すより避ける方に専念し、大きく避けるように。

ここなら安全にガードを壊せる

この炎は壊すことができ、点数も入る

第2形態になったら敵のミサイルに備えろ

ミサイルは大きく避けるしかない

POINT ATTACK 桃太郎伝説II

先月号に引き続きで今回は、きぼうの都を出発してウサカメの村をクリアするまでを紹介しよう。みんなが楽しみにしている最大17人パーティもここで出てくるよ。

今回で、桃太郎伝説IIも後半に差しかかりました。そこで、案外見逃しがちな仙人の庵をみんながちゃんと訪ねたかわかるように表にまとめました。これを見て、まだ覚えていない術があったら、先に進む前に仙人の庵を探してみた方がいいかも。これから先も仙人たちはいっぱいいるからね。では、ウサカメの村までみんなをご招待。

旅立ちの村からきぼうの都までの仙人たち

- きんたん仙人 ㊔
- ↓ いなずま仙人 ㊔
- ↓ ひえん仙人 ㊔
- ↓ ろっかく仙人 ㊔
- ↓ ふゆう仙人 ㊔
- ↓ めざまし仙人 ㊎
- → まひけし仙人 ㊎全
- ↓ びょうきけし仙人 ㊎全
- ↓ まもり仙人 ㊎
- ↓ ふういん仙人 ㊎
- ↓ りょうり仙人 ㊕
- ↓ わざわけ仙人 ㊕

きぼうの都〜並び地蔵まで

きぼうの都で並び地蔵のうわさを聞くと、地蔵様たちは都のずっと北にいることがわかる。まず、兵具を整えてから出発すること。この先にいる鬼たちは今まで以上に強くなっているから、レベル27は欲しいところだ。まだの人は都の周りでレベルUPしてから行った方がいいよ。

◆きぼうの都にいる人々から並び地蔵の情報を得てから、出発した方がいい。武器もそろえてね

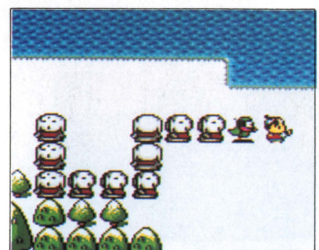
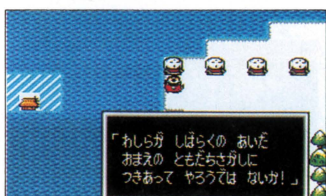
出てくる鬼キャラ

ここで出る鬼キャラは、攻撃力が高く、倒しにくい。そのうえ特殊攻撃もする。多少のダメージを覚悟して、特殊攻撃をする敵から倒した方がいい。それから、他の敵をやっつけろ。

◆りゅうとうき。このタイプは打撃で十分だ

◆じゃのめチョウ。技の数を取られてしまう

並び地蔵・至上最大のパーティだ!!

やっと並び地蔵のところへ行けば、ここで仲間と別れてしまい、桃太郎とキジの2人になってしまった。その代わりに並び地蔵が仲間になってくれる。これで、RPG初の12人パーティができる。地蔵様たちは攻撃はしないけど、桃太郎が受ける敵の攻撃を代わりに受けてくれる。さあて、今度は、仲間探しの旅に出発しよう。

◆びろーんの森を抜けると、並び地蔵は目の前だ。しかし…

◆みんなと別れ、地蔵様が仲間に

◆これで、RPG至上最大のパーティになる。まだまだ増えるかもよ

まいたん仙人 ㊕

まいたん仙人の庵は、きぼうの都より北に向かっていく途中にある。まいたんの術は、戦闘中1ターンごとに体力を回復できる。この術を会得するには、やしゃ姫は、かわいそうにエッチな言葉を言わされるのだ。

◆便利そうな術だなあ

おによけ仙人 ㊎

おによけ仙人の庵は、びろーんの森の入口のところにある。おによけの術はその名の通り、一定の時間内、敵が出なくなる術だ。これは、持ち物をゼロにして仙人を訪ねると授けてくれるよ。これはうらしまの担当。

◆言う通りにしてみよう

びろーんの森でレベルUP

びろーんの森にいるびろーんは経験値、お金、ともにたくさん持っている。こいつは、しゃくねつの弓矢なら一発KOだ。

◆きぼうの都で、びろーんを倒す方法を教えてくれる人がいるよ

◆これが、今回のニューびろーん

出てくる鬼キャラ

ここで出る敵は、はんにゃやキツネの類が多い。こいつらは、さして強くもないから打撃で十分。でも油断は大敵だよ。ここは、びろーんも出てくるからしゃくねつの弓矢を必ず持つこと。

◆こんごうはんにゃ。特殊攻撃をしてくる

◆じゅうじキツネ。大して強くはない

表組の略語の説明　兵＝兵具屋　宿＝宿屋　茶＝茶店　つ＝つづら屋　医＝医者　借＝借金　銭＝といちや
術の略語の説明　㊔＝桃太郎　㊎＝金太郎　㊎＝浦島太郎　㊕＝やしゃ姫　㊎全＝全員

すずめのお宿4・娘さんを助けよう

すずめのお宿4の前にやしゃ姫が倒れている。この原因を探るため、すずめのお宿4にいる医者に連れて行こう。医者に診てもらうと、やしゃ姫は毒に侵されていた。やしゃ姫を助けるには、あぶくま洞にあるひかりゴケが必要。すずめのお宿4にいるすずめたちにあぶくま洞の情報を聞いて、さっそくひかりゴケを取りに行こう。もちろん、ここで装備をより強力な武器に代えるのを忘れずにネ。

やしゃ姫を助けようとするときに、ぎんじがきた

よし、あぶくま洞にいって取ってこよう

あぶくま洞・でかたろうに会え

すずめのお宿4でひかりゴケは、あぶくま洞に住むでかたろうにしか取れないことがわかる。準備が整ったら、でかたろうに会いにあぶくま洞に出発だ。桃太郎1人だけだから回復アイテムは必須だよ。

あぶくま洞の情報を集めてから行こう

出てくる鬼キャラ

ここで出る敵は、「のっぺらぼう」など、鬼と言うより妖怪のような敵が出る。姿形とは、逆に攻撃力も高く、特殊攻撃も持っていて、決してあなどれない。体力は常にいっぱいにネ。

のっぺらぼう。人のものマネが得意な妖怪だ

どぶもこふも。かなり攻撃力が高くて強い

鬼の洞窟・いぬとさるを探せ!!

やしゃ姫を仲間にして、15人パーティになった。すずめのお宿4では、サルやイヌが鬼の洞窟にいるという情報が入る。鬼の洞窟は、すずめのお宿4から南にある。実はこの洞窟、仲間を見つけないと出られない。洞窟内をくまなく探すと、宝のつづらの中にイヌとサルが見つかるよ。見つかると同時に出口に向かう階段も出る。

すずめのお宿からイヌとサルの情報が

洞窟内を探すとつづらの中に犬がいる

さらに、探し続けると、やはりつづらの中にサルがいるよ

仲間を見つけると別の階段が出る

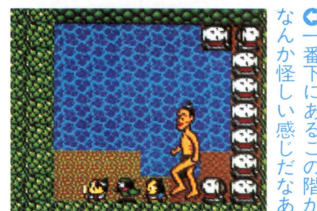
すずめのお宿4のお店リスト

店	品名	値段	店	品名	値段
宿		5両	兵	しらとりのこそで	4500両
兵	かぶとぎりけん	5000両		おおとりのこそで	6800両
	おにきりまる	7500両		シカのたび	3500両
	ひゃっきぎりまる	9000両	茶	きびだんご	30両
	ぎんのまさかり	9980両		やきいも	60両
	てつのモリ	7500両		げんきのタマ	250両
	かんざし	1800両		はごろも	30両
	べっこうかんざし	3500両		ユキのおにぎり	100両
	しろがねのどう	5500両		でまえけん	20両
	よろい	7000両		といし	10000両
	ぎんのはらがけ	1980両	つ		500両
	たいりょうきもの	5400両	医		

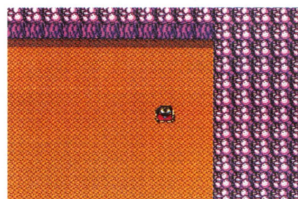
あぶくま洞ダンジョン

あぶくま洞は各階とも壁伝いを歩いていく一本道になっている。通路の途中ででかたろうに会える。でかたろうは、ひかりゴケを取りに一緒に行ってくれる。ひかりゴケは、でかたろうを連れて、あぶくま洞の中をくまなく探せば、見つかるよ。

途中で、でかたろうに会えるよ

やしゃ姫が助かった。これで仲間が増えるね

一番下にあるこの階がなんか怪しい感じだなあ

鬼の洞窟ダンジョン

各階とも同じ造りになっていて、自分が何階にいるか分からなくなるので覚えておく。また、隅々をちゃんと見て回ろう。

各階とも階段のある位置は一緒。でも4隅をちゃんと見て回ろう

すると、たまに宝のつづらを見つけることもある

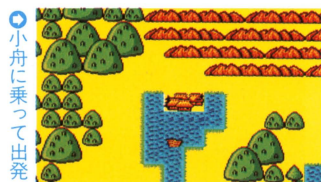
出てくる鬼キャラ

ここに出る敵はやたらと出現率が高く、めっぽう強い。回復アイテムを持って行かないと、かなりつらいかも。攻撃力の高い敵から倒していけば、受けるダメージも少なくすむよ。

福の神ゴッド。500両以上のお金をくれる

がきだま。自爆すると大きいダメージがある

しおふきの村・しおふき鬼の退治

しおふきの村に行くと、村中が塩だらけになっている。これは村のはずれにいるしおふき鬼がしおふきウスで塩をばらまいているためらしい。しおふき鬼はかなり強いので、武器を村で売っている強力なのに替え、レベルを上げてから戦おう。しおふき鬼を退治すると、村は元に戻り、村長が桃太郎たちに小舟をくれる。これで、鬼の爪に進める。でも、村を出る前に、村人の話を聞くと、ウサカメの村にも何か起こったらしい。

この村までも鬼にやられていたとは

これがボスのしおふき鬼。やっつけろ

村が元に戻ったら、情報集めだ

小舟に乗って出発

すずめのお宿5・きんたろうはどこ!!

川を下って行くとすずめのお宿5がある。ここで、人間が空を飛んで行ったという話が聞ける。そこで、鬼の爪をくまなく探すと、ある場所に人が逆さになって埋まっているのだ。これを引っ張り出してみると、きんたろうだった。きんたろうを新たに仲間に加えて、もう一度すずめのお宿5に行く。武器などをそろえて、迷路のような鬼の爪の抜け出し作戦だ。

もしかすると、きんたろうか、うらしまじゃないかなあ

鬼の爪をくまなく探すと、足だけ出ている人を発見できるよ

足の持ち主はきんたろうだった。地面から引っ張り出してやろう

出てくる鬼キャラ

ここに出る敵はすべてカッパ。このカッパたちは、桃太郎から ものやお金を盗んで、さっさと逃げてしまう憎たらしい奴らだ。でも、クロガッパは「きゅうり」を使うと、おとなしくなるよ。

たろうぼう

かわたろう

カッパえびせん

クロガッパ

はやて仙人 ㊧

しおふきの村の東にはやて仙人の庵がある。この仙人は、やしゃ姫にはやての術を教えてくれる。はやての術は、仲間のすばやさを戦闘中のみ上げる術だ。この仙人は、戦闘して勝ったら術を授けてくれる。やしゃ姫は回復の術がないので気をつけろ。

はやて仙人は戦闘で勝負する。勝てば、術を授けてくれるよ

しおふきの村のお店リスト

	品名	値段		品名	値段
宿		22両	兵	まつばのこそで	8600両
兵	おにきりまる	7500両	兵	シシのたび	6000両
兵	ひゃっきぎりまる	9000両	茶	きびだんご	30両
兵	ぎんのまさかり	9980両	茶	やきいも	60両
兵	てつのモリ	7500両	茶	げんきのタマ	250両
兵	べっこうかんざし	3500両	茶	こんじょうのタマ	5000両
兵	ぞうげのかんざし	7000両	茶	はごろも	30両
兵	おおよろい	10000両	茶	ユキのおにぎり	100両
兵	ぎんのはらがけ	1980両	茶	といし	10000両
兵	たいりょうきもの	5400両	医		
兵	おおとりのこそで	6800両	銭		

鬼の爪を切り抜ける方法

鬼の爪は迷路のようになっていて、抜け出すのが難しい。ここで役に立つのは、キジに命令して偵察させることだ。先に進む前に、キジに先の道筋をあらかじめ偵察させて、見ておけば迷うことはないはず。仙人の庵もあるから、見逃すなよ。

キジを使えば、楽勝だね

すずめのお宿5のお店リスト

	品名	値段		品名	値段
宿		5両	兵	シシのたび	6000両
兵	ひゃっきぎりまる	9000両	茶	きびだんご	30両
兵	びしゃもんのけん	15000両	茶	きゅうり	10両
兵	ぎんのまさかり	9980両	茶	げんきのタマ	250両
兵	てつのモリ	7500両	茶	はごろも	30両
兵	ぞうげのかんざし	7000両	茶	ユキのおにぎり	100両
兵	おおよろい	10000両	茶	といし	10000両
兵	かっちゅう	15000両	茶	はやぶさのタマ	5000両
兵	きんのはらがけ	9800両	つ		5000両
兵	まつばのこそで	8600両	医		

わざよせ仙人 ㊧

鬼の爪にいるわざよせ仙人は、やしゃ姫にわざよせの術を授けてくれる。これは、敵の技の数を自分のものにしてしまう術だ。仙人に戦闘で勝てばもらえる。

すばやさを上げて攻撃してくる

表組の略語の説明　兵＝兵具屋　宿＝宿屋　茶＝茶店　つ＝つづら屋　医＝医者　借＝借金　銭＝といちや
術の略語の説明　㊚＝桃太郎　㊎＝金太郎　㊮＝浦島太郎　㊧＝やしゃ姫　㊜＝全員

うさかめの村・風神をやっつけろ!!

鬼の爪をやっと抜けて、ウサカメの村に行けば、ウサギとカメが村にあるトラックを走っている。話を聞くと、風神がやってきて、走ってないと、捕まったうらしまが殺されてしまうらしい。風神のいる北の小屋に行く間の細道は風が強くて先に進めない。これは、神社にある「かめいし」というアイテムが必要だ。風神は今までのボス鬼に比べて段違いに強いので村の周りでレベルを上げておこう。風神を退治すると、うらしまが仲間に入って、村はお祭り騒ぎに。でも、旅はまだまだ続くよ!!

うらしまがこの村にいるのか

かめいしがないと、北の小屋に行けない

これが風神だ。見るからに手強そうだぞ

風神を退治するとうらしまが仲間に

ウサギとカメのダンスパーティだ

次の目的地は、ひこぼしの村だ

出てくる鬼キャラ

ここで出る敵は、特殊攻撃を2つぐらい持っている敵や味方の敵の守備力を上げる敵など手強いヤツばかりだ。ここは、先に特殊攻撃や仲間を呼ぶ敵からかたづけた方が楽だよ。

あやつりどうじ。仲間を呼び集めてしまう

やみくぐつ。味方の鬼のすばやさを上げる

ウサカメの村のお店リスト

店	品名	値段
宿		24両
兵	びしゃもんのけん	15000両
兵	ぎんのまさかり	9980両
兵	きんのまさかり	14000両
兵	てつのモリ	7500両
兵	ぎんのモリ	10000両
兵	ひすいのかんざし	12000両
兵	ぎんのかんざし	15000両
兵	かっちゅう	15000両
兵	きんのはらがけ	9800両
兵	たいりょうきもの	5400両
兵	くろしおきもの	8300両
兵	うめのふりそで	10000両
兵	シシのたび	6000両
茶	きびだんご	30両
茶	やきいも	60両
茶	げんきのタマ	250両
茶	こんじょうのタマ	5000両
茶	はごろも	30両
茶	ユキのおにぎり	100両
茶	はやぶさのタマ	5000両
医		
銭		
借		

ふにゃら仙人 浦

ふにゃら仙人の庵は、ウサカメの村の北にある。ふにゃらの術は、敵の守備力を下げることができる。この仙人は、戦闘して勝てば、術を授けてくれる。でも、かなり苦戦するかも…。

変な名前の術だな

やまびこ仙人 や

やまびこ仙人の庵は、ウサカメの村の東にある。この術は、敵の攻撃や術の半分を敵に返す術だ。これを得るには、仙人の言う謎を解かなければいけない。この術はやしゃ姫の担当だ。

お得な術かもね

ばいりき仙人 浦

ばいりき仙人の庵は、ウサカメの村の南にある毒沼を抜けたところにある。この術は、戦闘中に味方の攻撃力が増える術だ。これは、仙人と戦って勝てば、授けてくれる。術で攻撃力を上げて攻撃してくるよ。

対ボス戦のときに便利

質問大募集

Q&Aコーナーのハガキ募集のお知らせです。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど〜しても、ア ソコで詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。そんな、ゲームは好きだけれど解けなくて悩んでいる読者のみなさんをこの際、まとめて面倒みちゃおう、というのが「ゲームQ世主」なのです。どんな難問からでもみんなを救ってしまおうというわけです。ただ今、質問を大々的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。またFAXでも受け付けています。それでは、みんなよろしく!!

あて先は
〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
「ゲームQ世主」係

FAX番号 022-213-7535

今年も新作ゲームを斬る！

PC Engine GT FAN

寒いからって、家にとじこもってゲームばかりしていてはダメ。子供は風の子。外にでて、元気よくGTで遊べ!!

GT通信対応ソフトを含む5本を紹介

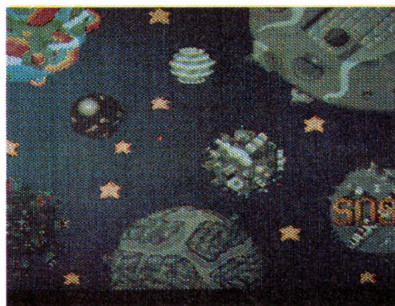
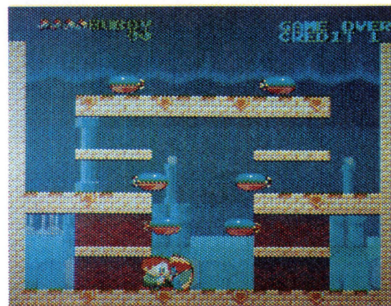
GT通信プレイ対応ゲームの『パズルボーイ』を含む5本の新作ソフトを紹介。そして今月からはGTに対しての御意見を「GT USER'S VOICE」を作って紹介することになった。発売されて2ヵ月がたったGTに対して、不満な点や満足している点をドシドシ送ってほしい。

さて、2月に発売されるソフトはどれもGTで、それなりに遊べるものばかり。ある程度の慣れがあれば楽しめることだろう…が、「GTを考慮して制作された」というものは1本だけしかない。「GTの画面でも読みやすく見える大きなキャラ」「GTの画面でも読みやすい文字」などの、GTとの完全な両対応ゲームの出現は、いったいいつになるのだろう。

パラソルスター

『バブルボブル』『レインボーアイランド』の系列を受け継ぐ、ファンタジックな面クリア型アクションゲーム。登場するキャラクタがカワイイのも特徴のひとつ。魔法のパラソルを使って、バビーが大活躍するのだ。

GTの画面でもかなり見やすく、操作も複雑ではないからか、遊びやすい。キャラクタがGTではこまごまと見えるせいか、かわいさは多少半減してしまう。でも、プレイするのには何の支障もない。アイテムの識別も、家庭用で確認していれば見分けはつく。GTでは2人同時プレイが出来ないのが惜しいがどこでも遊べるという魅力がある。雨の日に傘をさしながらプレイしたりしてね。そのときは、くれぐれもGTを濡らさないように！

2月15日発売予定 6600円

○平和だった星からSOSの信号が。よーし、いま助けにいくぞ〜っ

○かわいいキャラクタたちが勢揃い。敵キャラとはいえ、倒すのは…

レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ

アイテムを取ることによってキャラがパワーアップする縦横スクロールのアクションゲーム。さらわれたお姫様を助けに、トンマが魔界へ旅立つというストーリー。操作性が良く、GTでも楽しく遊べる。でも難易度が高いので、家でジックリと取り組むのもいいかもしれない。うまくなったらお外でもどうぞ。

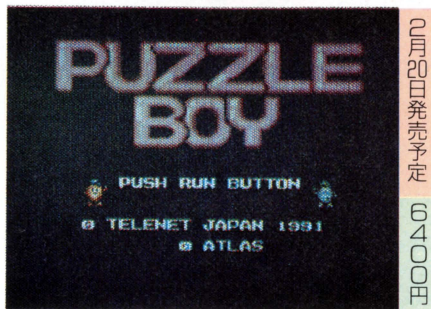
3月上旬発売予定 7000円

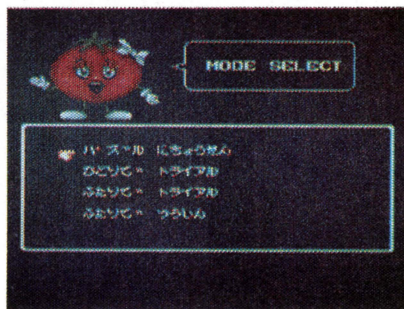
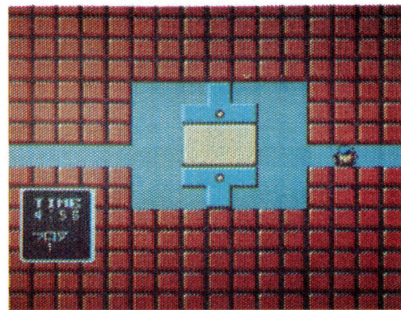
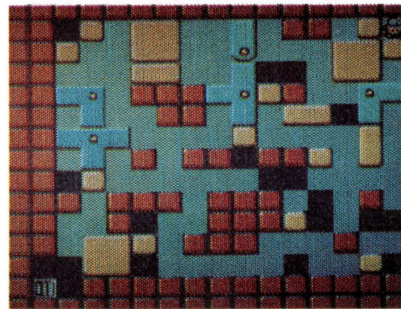
○マント姿がりりしいトンマ。魔法とパワーアップで突き進め！

※『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』、『TVスポーツフットボール』は当初2月発売予定とのことで、今回掲載しましたが、その後3月に発売が延期になりました。

パズルボーイ

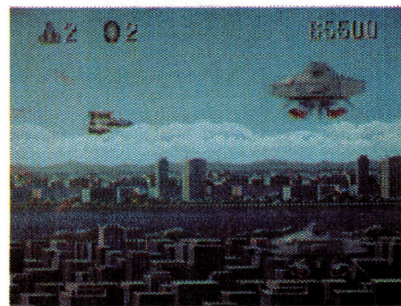
GTユーザー待望の通信プレイ対応ソフト。かなり手応えのあるパズルゲーム。プレイヤーは主人公"ポテりん"を操作し、石を押したり、ドアを回したりして迷路から脱出する。石やドアは押すことしかできないというルールによって、難解なパズルになっている。

シンプルな画面構成は家庭用でやるには少々寂しい気もするが、GTではいままでレポートしたゲームのなかで、3本の指にはいるほど見やすい。2人で楽しむ通信プレイは家庭用の対戦モードでは2分割だった画面を、各々のGTに映るようにして、どちらかが決まった面数を早くクリアした方が勝ちというもの。1人でジックリと取り組むときには、全200面ということで、パスワードが用意されている。でもこのパスワードはGTの画面ではかなり読みづらいので、残念。

●こんな簡単な面もある。チョチョイのチョイってなもんだ

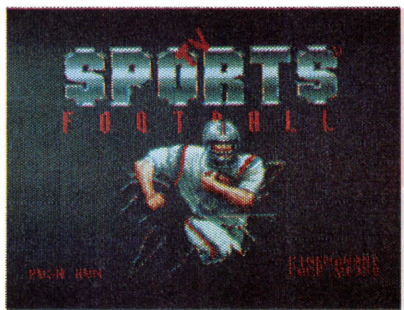
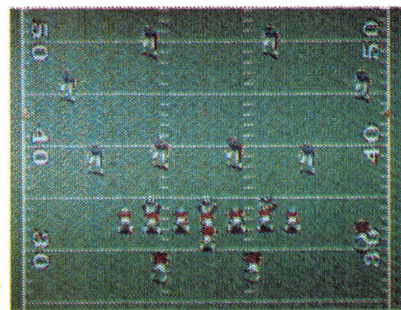
2月20日発売予定 6400円

●待望の通信プレイができる！ でも、上のトマトの姉ちゃんが怖い…

●かなり複雑になってきた。もっともっと難しくなってくる

DEAD MOON 月世界の悪夢

横スクロールのパワーアップ型シューティング。背景が何重にもスクロールするのが印象的。このスクロール、GTの画面で見ると家庭用TVよりもきれいに見える。ただ、難易度が少々高めなので、GTの方向キーに慣れていないとつらい。夜中に月光を受けながらやったら…いまは寒すぎるか。

2月22日発売予定 7400円

●後ろのビル群がきれいにスクロールする。GT様々だね

TVスポーツフットボール

アメリカンフットボールのシミュレーションゲーム。時々アナウンサーの解説がはいり、TVを見ているような感覚でプレイできる。ゲーム全体にいえるのだが、メッセージ(文字)が、GTでは読みにくい。長時間のプレイによる電池代や5人までプレイできることを考えれば、家で遊ぶのがベストかも。

3月29日発売予定 6700円

●「ハット！ハット！」とよく喋る。英語はよく判らないけど…

GT USER'S VOICE

今月からGTに対する読者の「生」の声を紹介しようとこのコーナーができました。GTに対する御意見は去年の9月あたりから来てましたが、やっと紹介する機会ができたわけです。では、第1回目はバッテリーバックアップについて。

家でRPGしていると、学校なんかでもウズウズしてしまう。だからGTにもバックアップができて、しかも互換性を持たせられたら…。お家で静かに謎解き、通学電車でレベル上げ、なんてこともできただろうに。GTにはそういうことを望んでいるのだと思いますよ。今のは本当の互換性とは言えないのではないのでしょうか。

（福岡県／夢野サリー・17歳）

★この御意見は、去年の11月にきたものです。バッテリーバックアップの互換性ですか。『天の声II』のデータを『インターフェイスユニット』に持っていければと、考えたことが私はあります。

ずばり一言でいえば「GT専用のバックアップユニットが欲しい！」です。これじゃあ『パワーリーグIII』どころか、『桃太郎伝説II』がプレイできないではないか。悲しくて、悲しくて、胸が一杯です。どこのメーカーさんでもいいから作ってほしい！ GTを買った人は、全員そう願っていると絶対に思います!!

（青森県／小ケ口貴裕・14歳）

★GTユーザーの「生」の声です。う〜ん、バックアップシステムは本当に切望されてますね。

このコーナーではこういったGTに対しての「生」の声を求めています。特にテーマは決めてませんので、自由な御意見を待っています。

寒い冬でもホットなゲームを満載！

だいぶ寒さが厳しくなってきたけど新しいゲームを求める熱い心は寒さに負けない！ 今月もニューゲーム続々登場。

アーケード天国

業務用の気になる新作をいち早く紹介。ゲームだけでなくアミューズメント施設の情報も教えます！

戦国のクイズの世を統一せよ

クイズ殿様の野望

カプコン
好評活躍中

業務用のゲームに新しく「クイズ」という方向性を見い出したカプコンの最新クイズゲームがいよいよ登場するぞ。

すでに登場している『カプコンワールド』『カプコンワールド　ハテナはてなの大冒険』はファンタジー調の世界がゲームの舞台だったが、この『クイズ殿様の野望』は戦乱渦巻く戦国時代。プレイヤーはこの戦国の世の大名となって知恵を振り絞り、日本を統一するのがゲームの目的だ。

クイズの問題は相変わらずいろんなジャンルから用意されているので、クイズが得意って人も苦戦すること間違いなし！

戦乱の世を統一せよ！

次々と出される難問の数々！　プレイヤーの知力の限界まで挑んだ問題続出！

立ちはだかる武将

16世紀中頃の日本の戦国時代を舞台に戦国大名となって天下統一を目指すわけだが、プレイヤーは、上杉謙信、武田信玄、北条氏康、織田信長、徳川家康、三好長慶、毛利元就、長宗我部元親の8人の中から好きな大名を選んでゲームを始める。

領土を広げるにはこちらから相手の国へ攻め込んで行かなくてはならない。攻め込んでノルマをクリアすればその国はプレイヤーの領土となる。逆に敵の大名が自分の国に攻め込んで来たときはこれをクイズで撃退するのだ。

上杉が攻め込んできたぞ！

がんばれ考えるのだぁ

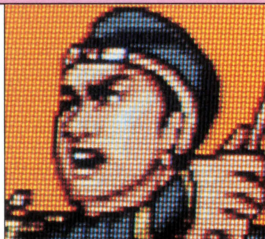
天下統一を狙う武将たち

天下統一の野望を胸の秘め諸国に散らばる武将たち。みんな強そう。

徳川家康

三好長慶

北条氏康

斉藤竜興

アニメから飛び出した本格アクション

ニモ

カプコン
好評活躍中

カプコンのCPシステム第13弾は不思議な国で少年が大活躍するアクションゲーム『ニモ』だ。

まず見てもらいたいのがこのグラフィックの美しさ。グラフィックには定評のある同社のCPシステムを駆使した美しい画面の数々はプレイヤーをゲームの虜にすること間違いなし！

⇧この美しい背景を見て！ ほれぼれしちゃうね。まったく

主人公は少年「ニモ」。ある日ニモが眠りにつくと夢の国から使いがきます。どうやらニモを夢の国へと招待するとのこと。大喜びで夢の国へ向かいます。ですが、夢の国スランバーランドに着いたときにはすでに王様とお姫様を悪魔がさらっていった後でした。ニモはいたずら者のフリップと一緒に2人を助けに旅立つのです。

⇧杖を使って敵を倒していくぞ

ファミコン版もいいぞ

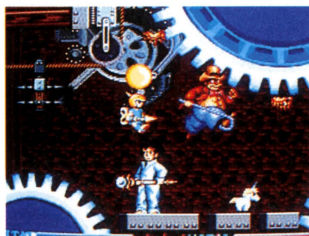
この『ニモ』はファミコンでも、『パジャマヒーロー・ニモ』として発売されている。業務用とは全然違うシステムで敵に次々と乗り移って進んだりと、なかなか嗜好を凝らしたゲームになっている。興味がある人はこれも遊んで見てね。

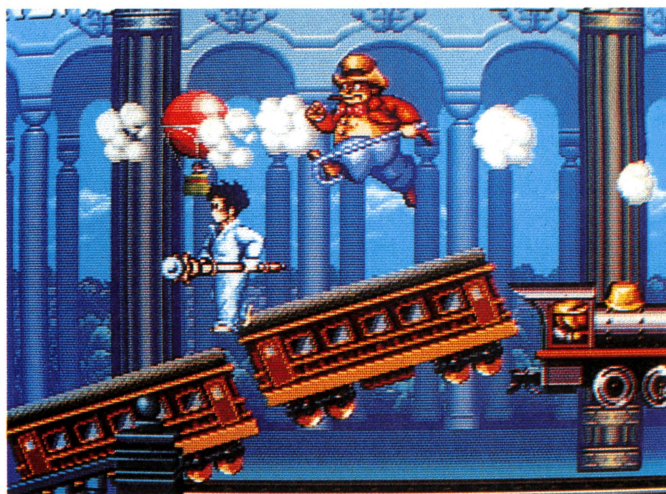
⇧敵に乗り移るのがポイント！

カラフルなステージ

ニモは襲いかかってくる敵を杖で殴ったり、ジャンプして踏んづけて敵を倒して先へ進んで行く。

カプコンのゲームでお馴染みのアイテム「弥七」を取ると必殺スーパーアタックを使うことができるようになる。これでちょっと固い敵も簡単に倒せるぞ。床に落ちている箱や樽、ネジなどを拾って敵にぶつけてダメージを与えることもできるのだ。

2人同時プレイも可能なこのファンタジックアクションゲーム。見かけたらぜひ一度プレイしてね。

⇧2人同時プレイもできるので協力しあって先へ進んでいこう

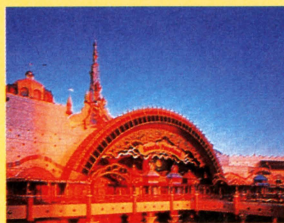
⇧原作は映画にもなっているんだ

⇧とにかく夢の世界での大冒険がしたい人はぜひ一度お試しあれ！

AM施設を訪ねて

第2回 サンリオピューロランド

今、東京ディズニーランドと並んで注目を集める大型アミューズメント施設、サンリオピューロランドに行って来ましたよ。

場所は小田急線多摩センター駅から徒歩2分の場所。夕方に行ったので入り口のイルミネーションがとてもキレイだったぞ。

ここでサンリオピューロランドのデータを少し紹介しよう。広さはなんと日本武道館の約2倍！施設面積4万5892m、地上4階地下2階の巨大なドームになっている。このおかげで全天候型になっていて、雨の日でもおもいっきり遊べるようになっているんだ。さらに面白いのは入場者数に定員制を使っていること。これは1日に施設内に入場できるお客の数を制限してしまうことで、これなら1つのアトラクションに乗るのに何時間も待つことはない。ゆったりと数々のアトラクションを楽しめるわけだ。しかも、この手の施設としては異例の夜11時までの営業を実行している。これなら仕事を終えたサラリーマンの人でもちょろっと寄ってたっぷり遊べてしまう。「サンリオ」ということで小さな子供向けの施設を想像してしまうが大人でも十分遊べてしまう場所になっているのだ。

⇧夕日の中にたたずむサンリオピューロランド。美しい景色である

⇧中に入るとそこはもうファンタジーの世界。心ゆくまで楽しもう

さてデータはこの辺で終わりにして実際に見てきたことを書こう。入ってまず圧倒されるのはドーンとそびえる知恵の木。これはとてもキレイに装飾されている。また、施設内にはサンリオのキャラクタである「けろけろけろっぴ」「キキとララ」などの有名なキャラクタがうろうろしていて家族づれと一緒に写真撮影をしていたぞ。ぼくが特に気にいったアトラクションは「夢のタイムマシン」これは体感度抜群でぜひとも行ったら乗って欲しい。とにかくファンタジーの世界に大人から子供までどっぷりと浸って時間を忘れて遊んで下さい。完全予約制だから行く前に電話で予約するのを忘れずに。

パソコン天国

昨年のパソコン界は、RPGが大豊作。そこで今月は、昨年末に発売されたRPGを中心に一挙4本紹介。

PC 9801 BURAI下巻完結編

リバーヒルソフト 9800円(税別)

PCエンジン版の開発も進み、盛り上がりを見せているこのシリーズ、パソコン版はついに下巻完結編へと流れ込んだ。今回も上巻同様多くのビジュアルシーンによるストーリーが展開されていく。

上巻では8章立てで展開したストーリーだが、今回最初に選択できるシナリオは4本。それぞれをクリアし、物語は終局へ…!?

PCエンジン版

⇧これももうすぐ発売かな？

旅を続ける8人の勇士

2部構成だった上巻の、第1部は7つの章で構成されていて、8人のキャラクタそれぞれが勇士として目覚める過程を描いていた。これによって8人と多いキャラクタひとりひとりにプレイヤーは感情移入することができた。

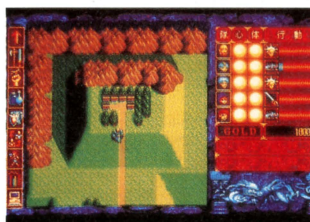
下巻完結編では、やはり今回も8人はバラバラになった状態からスタート。上巻をプレイしていない人でも感情移入できるように、それぞれの個性がわかる章立てになっている。やはり最後は8人揃うことになりそうだけど…!?

⇧4つの章からシナリオ選択

⇧最初は離ればなれなのだ

ザン・ハヤテ	幻　左京	リリアン・ランスロット	クーク・ロー・タム
主人公格のキャラクタデザイン	脇を堅める渋いサブキャラみたい	菊姉ちゃんみたいな針術の達人	ショタコンのアイドル？　かわいい
ゴンザ・ブロット	**マイマイ・ブロット**	**アレック・ヘストン**	**ロマール・セバスチャン七世**
力持ちタイプの兄さんも捨てがたい	かわいいがしっかりものの15歳	年寄りは侮れない。占い師の長老	婚約者ありの貴族さまなのだが…

画面はずい分変わった

さてこの下巻完結編、上巻を知っている人がみると画面の中が随分変わったように見える。画面中の景色などには、陰影処理などがさりげなく施されていて、立体的な操作感覚を覚えるようになった。また、変わったのはグラフィックばかりではなく、ゲームシステムも細かく変わっている。中でも大きく変わったのは戦闘シーンで、下巻完結編ではこれは遭遇シーンと呼ばれるようになった。何者かと遭遇すると、この遭遇シーンとなり、相手が敵ならば戦闘に突入。また、相手によってはイベントの展開へとつながる場合もあるのだ。

⇧画面の中のフィールドがよく表現されているでしょ

⇧細かい部分で変更があったが、基本的なシステムはそう変わらない

⇧これが遭遇モード、戦いになるかどうかはこの後のお互いの行動次第で決まる

上巻の謎が明らかに?

下巻完結編というからには、上巻でしっくりこない終わり方をしたさまざまな謎に対する答えが用意されているわけだ。しかし、上巻にあたる部分もPCエンジンではまだ発売されていないわけで、ここで明かして行くのはちょっと味気ない。どうしても『BURAI』の世界をいち早く体験したいという人はパソコンを買ってでもプレイしてみよう…。PCエンジン版とはひと味違う世界ではある。

⇧遭遇モードの中でヒントを見つけて先への道をさがす

⇧イベントでの会話の中で、様々な謎が解き明かされていく

ダイナソア

PC8801 SR以降　日本ファルコム 8700円（税別）

こちらはRPGの老舗的存在、日本ファルコムの最新作。さすがにこれまで築き上げてきたRPGのノウハウがあるだけに、ストーリー展開のツボやゲームシステムの構成などを心得ている。ゲームの方は、今回もアドルの出番はないが、多くのキャラクタが写実的なグラフィックで登場する。フィールドは３Ｄのダンジョンタイプとなり、これまでのファルコム路線と違った味付けがある。そして戦闘シーンはオーソドックスなコマンドタイプではあるが、あたかもカードのような表現の敵キャラクタたちと闘うことになる。視覚効果に訴えるデザインだ。

３Ｄダンジョンタイプに！　でもなんとなくファルコムチック？

キャラクタの顔が常時表示されている。人数が集まると楽しい

戦闘シーンはファンタスティック。ちょっとした工夫で画面が華やぐ

イベントも増々充実

さてRPGといえばイベントシーン。もちろん文字だけではなく、ビジュアルウィンドウを大きく使った視覚効果もある。『ダイナソア』は、イベントシーンだけ突然全画面がビジュアルに使われるようなタイプではない。あくまでゲームウィンドウ内に収めることによって、プレイヤーを第三者的な視点から遠ざけている。イベント時の仲間との会話などによってストーリーは展開していく。たびたび現れる白い蝶が道案内となって主人公たちを導く。

イベント時の会話でゲームに浸る

ゲーム画面上にビジュアルが展開されるけしてプレイヤーに疎外感を与えないのがミソ

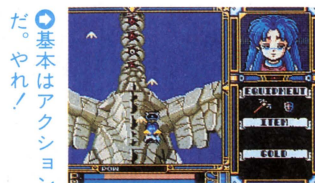
フレイ

MSX2以降　マイクロキャビン 7800円（税別）

以前このコーナーで紹介した『サークII』の前のサブストーリーに当たる。ゲームは『サーク』シリーズと違いアクションなんだ。画面の中で戦うフレイの姿は『サーク』のころとはえらい違いだ。でも主人公のフレイは小さな女の子なんだけどね。

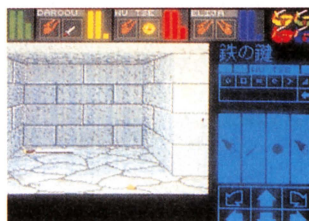
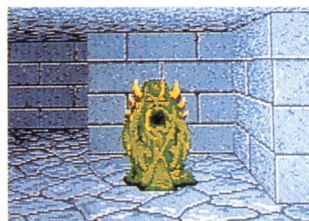
この娘がボカスカ暴れまわる…？

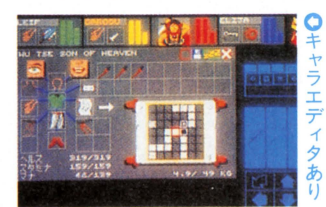
基本はアクションだ。やれ！

キャラクタの状態は、画面上のフレイの顔の表情でわかる。元気いっぱい行け行けフレイ！

続ダンジョンマスター

PC9801 X-6800 FM-TOWNS　ビクター音楽産業 9800円（税別）

ダンジョンオタク（?）のみなさんの絶賛を浴びた『ダンジョンマスター』の続編。ゲームシステム自体は全作と変わらないあたり、頑固だ。もっともこの『ダンジョンマスター』シリーズのゲームシステムは、３Ｄのダンジョン、複雑な謎解き、トラップの数々と、おおよそダンジョンRPGオタクの好みそうな要素が凝縮された、一種の完成されたシステムなのだ。

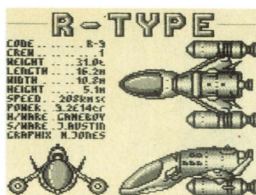
さてこの続編は、前作で倒した敵の大将が、復活してしまった…という前作での苦労が報われない状態から始まる…。またまた敵の大将をぶち殺すために、暗いダンジョンを歩き回るのだ。

オーソドックスな３Ｄダンジョンのようだがこれが味がある

謎と仕掛でプレイヤーを悩ませる。それがダンジョンオタクの楽しみ

敵とはち合わせ

キャラエディタあり

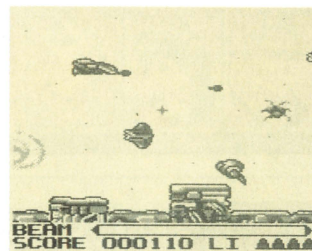
ホビーマシン天国

機能満載のスーパーファミコンがもてはやされているが、ゲームボーイも捨てたもんじゃないよ。

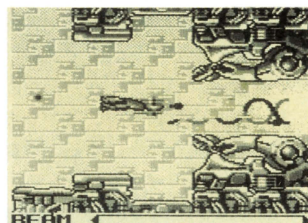
ゲームボーイ R-TYPE アイレム 3600円(税込)

業務用からPCエンジン、各種パソコンへと様々な形で移植されているシューティングの名作。それが今回は、あっと驚くゲームボーイでの登場なわけだ。最初は本気か?と疑っていたわけだが、いざプレイしてみるとアッパレ…。よくぞここまでやってくれましたといったデキである。『R-TYPE』独得の溜め撃ちや、独得のオプションであるフォースなども、克明に再現。反射レーザー、対空レーザー、対地レーザーといった3つの攻撃も可能。ただし、ミサイルだけは残念ながら割愛されてしまった。ちらつきもかなりあるが、感覚的には完ぺきなゲームボーイへの移植といえるのではないだろうか。

これがアーケード界最強の「R-9」

PCエンジン版

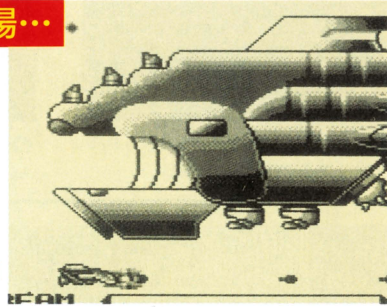
今や懐かしい香りすらある

むむ! 確かに『R-TYPE』だ

雰囲気ある各面

ステージ構成は、業務用の8に対して2つが削られ、6になってしまった。しかし、各ステージのモノクロ液晶での表現はなかなかのもの。特に、あの巨大戦艦までもが再現されているのには驚き。かなり華々しさが減少してはいるものの、これだけやれば立派。それぞれのボスもきちんと登場してくるのが嬉しい。

基地内部のステージ。ちょっと見にくいが、よく表現されている

ボスも当然出てくる。PCエンジン版の安全地帯は存在しないよ

巨大戦艦まで登場…

参りましたと言いたくなるようなアッパレな巨大戦艦。開発者の苦労が忍ばれます…

'91 WINTER CESレポート

今年も、1月10日から13日までの4日間、アメリカのラスベガスで、「1991 WINTER CES」が開催されました。

CESとはCONSUMER ELECTRONICS SHOWの略で、毎年1月と6月に開かれる世界最大の家庭用電気製品のショーのこと。アメリカではTURBO GRAFX 16という名前で売られている、PCエンジンも盛大に出展していました。

気になるゲームソフトは、日本のメーカーからの新作は1本もありませんでしたが、アメリカのメーカーからは何本か新作がありました。

『BATTLE ROYALE』はその名のとおり5人同時対戦プレイが可能なプロレスで、これは日本人でもかなり楽しめそうでした。

『SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE』は、CD-ROMの推理アドベンチャー。以前NHKでも放送された実写版「ホームズ」の映像を使っており、映画のようなアニメーションをします。

日本では『TV SPORTS FOOTBALL』がビクター音楽産業から発売されますが、同じシリーズで『TV SPORTS BASEBALL』、『TV SPORTS BASKETBALL』、『TV SPORTS HOCKEY』が出展されていました。

『TALE SPIN』は同名のディズニーキャラを使った横スクロールのアクションゲーム。

『CAMP CALIFORNIA』は、スケートボードに乗って、縦横にスクロールするアクション。いかにもアメリカって感じのするゲームです。

また今回は出展されませんでしたが、何度か本誌記事「GAME GAMER GAMEST!」でも紹介した、PSYGNOSISなど実力のあるヨーロッパのソフトハウスがいくつか参入したようです。NESやGENESIS同様に、TURBO GRAFX 16も、ようやく世界的なゲーム機として認知されてきたのかな、という感じでした。

『BATTLE ROYALE』。5人同時プレイ可能なプロレス。変なボーナステージもある!!

今回の目玉は『PC原人II』

『SHERLOCK HOLMES』の画面

●新作ソフト発売直前情報！

MONTHLY Buyer's Guide

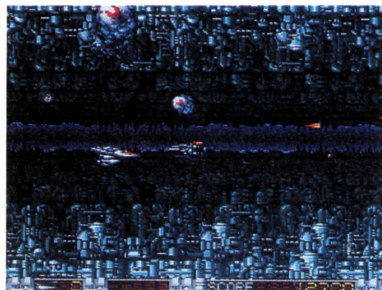
3月に発売が延期されたソフトが増え、今回は1本あたりのスペースもたっぷり

久々のSG専用ソフトも発売

かなり肩身の狭い思いを強いられているSGユーザーだが、そんなSGユーザーに朗報。『大魔界村』に続く久々のSG専用ソフト『オルディネス』が発売される。しかし『オルディネス』以降、SG専用ソフトの予定作品が『1941』のみというのは、実に寂しい。NECアベニューのPC・SG両対応ソフトの存在が唯一の救いではあるが、その『ストライダー飛竜』にしても当初はSG専用ソフトとして予定されていたことを考えると、ユーザーとしては釈然としない思いが残るのではないか。

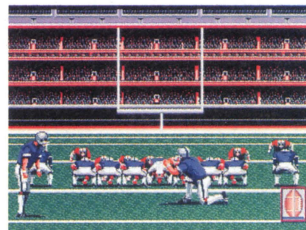
『DEAD MOON 月世界の悪夢』は、T.S.S.という新規参入のメーカーから、突然発表され早くも発売だ。そのため知名度は低いかもしれないが、多重スクロールの使い方など、ゲームとしてはなかなかの出来である。

◆『DEAD MOON』だ！

◆驚異の8Mソフトの『オルディネス』。もちろんSG専用だ

涙の発売延期ソフト

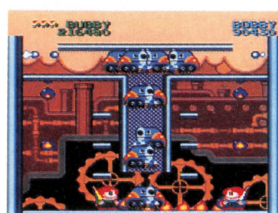
先月の時点では2月に発売予定のソフトは11本あった。しかし、蓋を開けてみれば発売されるのは6本のみ。5本ものソフトが遅れてしまった訳だ。延期の理由というのは大きく分けてふたつある。『スプラッシュレイク』のようにシステムの改善など、ゲームの開発に時間がかかってしまった場合と、『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』のようにゲーム自体は完成しているものの、販売的な戦略を考えた上で発売時期を見合わせる場合のふたつである。とはいってもどのソフトも3月には発売されそうなので、ほんの少しの辛抱である。ひたすら忍の一字。

◆バグ取りに難航した『マンホール』

◆ビジュアルシーンを追加する作業に時間がかかった『ヘルファイアー』

◆メッセージを英語から日本語に直すため『TVスポーツフットボール』

パラソルスター

タイトー	2月15日発売予定
6600円(税別)	3M
アクション	コンティニュー

編集部内でまったく不評を聞かないのがこのゲーム。ひさしぶりのPCエンジンオリジナルゲームということもあるが、理由はそれだけではなさそう。あの名作『レインボーアイランド』の続編にあたるというのも人気の秘訣。バビーとボビーの2人で同時プレイができるのもまた楽しい。ゲームは基本的には面クリアタイプのアクションゲームで、傘を使って大バトル。全70面に様々な敵が待ち構えている。傘をさしたりつぼめたりしながら敵をやっつけていこう。傘の上に乗った敵をグルグル回せたりするのもおもしろいよ。それに敵はやられるとアイテムになるんだけど、たくさん一度にやっつけると画面中がアイテムだらけ。本当にハデで楽しい誰にでも楽しめるゲームだ。

◆2人でやると楽しい

◆水滴を傘で回すバビーくん

◆どっひゃー！ でかいボスも登場

Maker Talk

バブルボブルシリーズの第3弾。PCだけのオリジナルバージョンの『パラソルスター』ついに登場だ。さて、バビーとボビーの今回の冒険は7つの星を駆け巡り、「時の魔王」と手下たちを軽やかなBGMをバックに、すたこらほいさとやっつけて、宇宙の平和を守るのが目的だ。ふたりの攻撃方法は、な、な、なんとTVゲーム界初のカサを使った演芸攻撃だー！ 敵をカサの上に乗せて投げつけたり、ポタポタと落ちるしずくをカサで集めて敵にぶつけたりといろんな攻撃ができるのだ。君も今のうちにカサを回す練習をしといたほうがいいよ。（かーしべ）

クイズアベニュー

NECアベニュー	2月15日発売予定
5800円(税別)	CD-ROM
クイズ	コンティニュー

PCエンジン初の本格クイズソフト。ゲームとしてクイズを楽しむクエストモードと、イベントなどで楽しめるパーティモードの2つがある。クエストモードは、ボードゲームやRPGといった雰囲気で、敵がしゃべるのがおもしろい。最後の敵をやっつけてお姫様を救出するのが目的。ひとりで黙々とやっても楽しめるところがすごいところだ。

人数が集まったら、やっぱりパーティモードだ。1位や2位に商品とかをかけて、イベントとして遊ぶと盛り上がる。優勝者は画面で祝福してくれるよ。問題については、クエストモードもパーティモードも同じだが、電源を切らずにやっている分には同じ問題はなかなか出てこないほど豊富。偏った問題などを見ると、制作者の姿が見えてくるようだ…。

クエストモード

最初は王様と腕試しクイズだ

パーティモードは5人まで参加可

Maker Talk

長らくお待たせしました。PCエンジン初の本格派クイズゲーム『クイズアベニュー』が2月15日金曜日に発売されます！

4000もの難問、奇問には科学、スポーツ、音楽、歴史、文学のほか、最新の時流ネタやマニア好みのアニメネタまであり、決して飽きを感じさせません。ユニークなモンスターが続々登場するロールプレイング風の「クエストモード」もさることながら、マルチタップで5人まで楽しめる「パーティモード」はもう最高。CD-ROMで5800円ってのも良いですよね。

（ラスベガス土産を待つFUMI）

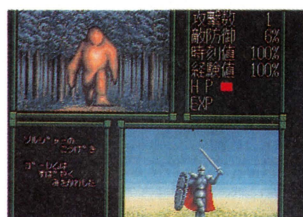
マスターオブモンスターズ

マイクロキャビン	2月15日発売予定
6500円(税別)	CD-ROM
シミュレーション	バックアップメモリ

デーモンマスターとなり、魔物の軍団を指揮して戦う異色のファンタジーシミュレーション。見せ場は戦闘シーンで、パソコン版と違ってカラフルでハデ。あたかもRPGの戦闘シーンのような場面が展開する。それにアニメーション効果もあったりと盛り上げてくれる。

さらにこの『マスターオブモンスターズ』には、2つの遊び方がある。ひとつひとつのマップをプレイし、クリアするマップモードと、ひとつのマップをクリアしたら、次のマップに自軍のモンスターをそっくり持ち込めるキャンペーンモードだ。これによって、以前はマップひとつずつを攻略するだけが目的だったシミュレーションゲームを、ストーリー的な楽しみ方ができるようになっているんだ。

オープニングのデモ

マップ画面はヘックス表示

戦闘シーンはRPGみたいでしょ

Maker Talk

『マスターオブモンスターズ』それは魔導士やモンスターなどが戦いを繰り広げるファンタジーの世界です。マジックポイントを頭に置きながらの精霊や大魔法を使うポイント、マップごとの戦略などはまさにSLGの世界。さらにキャンペーンモードや、レベルアップなどを取り入れることによって、RPGの要素も含まれています。

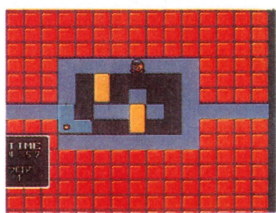
他にも操作のしやすさ、思考の速さなどに加え、臨場感あふれるサウンドやリアルファイトアニメーションなど、SLGが好きな人、またそうでない人にもおすすめの1本です。

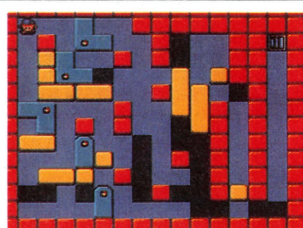
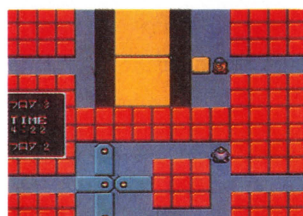
（マイクロキャビン　伊藤）

パズルボーイ

日本テレネット	2月22日発売予定
6400円(税別)	2M
パズル	パスワード

これまで日本テレネットはあくまでCD-ROM作品にこだわり続けてきたが、ここにきてHuカードのタイトルを発表。しかも、GTで通信対戦も可能だ。

遊び方はルールを知らなくても、プレイをすればすぐにわかるだろう。迷路の中にあるブロックを動かし、出口になる階段にたどり着けば、そのフロアはクリアだ。ルールは簡単でもそこはパズルゲーム。やりだすと実に奥が深い。ひとりで黙々とクリアを目指すのもいいが、GTでなくても対戦はできるので、友達とワイワイ遊ぶのがお勧めだ。

画面で見ただけでは派手さのかけらもないが、そんなことパズルゲームには関係がない。マップ総数は全モード合わせて200面もあるので、全面クリアは容易ではないぞ！

ひとりでトライアルだ

パズルに挑戦モード。結構難しい

ふたりでトライアルは燃えるぞ

Maker Talk

やあ、ついに『パズルボーイ』が発売だ！　ゲームボーイ版をPLAYした人も、そうでない人も是非一度遊んでくれ。われらのアイドル、ポテリンの活躍だぞ。結構頭を悩ませちゃうけど、よーく考えれば必ず解くことができる良質のパズルゲームだから、じっくり考えてPLAYしてみてちょ。苦労して解けたときなんてカイカン。

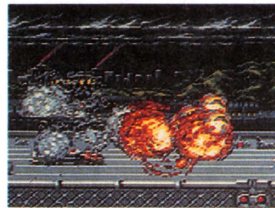
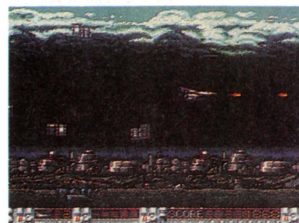
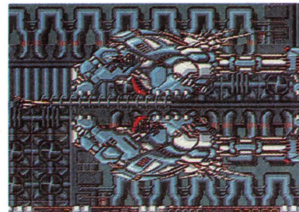
また、数少ない(今の時点で)GT対応だから通信ケーブルで対戦できるのさ。それぞれのゲーム画面でふたりトライアルができるから、アツクなれますぜ、旦那へっへっへっ。

(日本テレネットお主も悪じゃのう)

オルディネス

ハドソン	2月22日発売予定
9800円(税別)	8M/SG専用
シューティング	コンティニュー

もしかしたらもう出ないのではないかと心配されていた、久々のSG専用ソフト。9800円という価格もさることながら、わざわざ普及台数の少ないSG専用と割り切っただけに、その完成度には驚かされる。

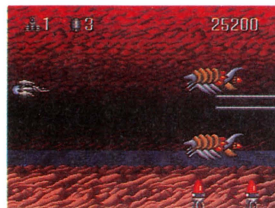
SG専用というからにはやはり画面いっぱいに広がる巨大なキャラクタがチラつかずに動くなんていうところがセールス・ポイントなのだろうが、実はこのゲームはシューティングゲームとしての完成度もかなり高い。パワーアップの種類がいっぱいあるとか、ショットボタンを押しっ放しにしておくとどうとかいうのではなく、純粋にプレイしていること自体が楽しいのだ。ステージが進んだところでミスしても、頑張れば抜けられる。そんなゲーマー心理をくすぐるようなゲームなのだっ。

突然、敵の爆撃が…

背景が多重スクロールするぞ

どこから攻撃すればいいんだ？

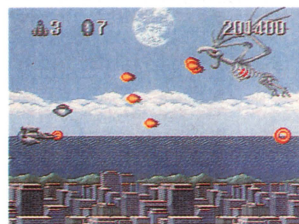
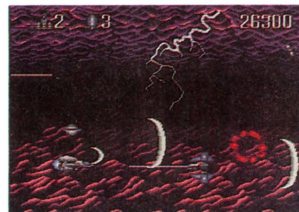
Maker Talk

PCエンジンFANのファンのみなさんこんにちはハドソンです。SG所有者にとってはお楽しみソフト『オルディネス』いよいよ発売だよ。『バトルエース』、『グランゾート』に続く第3弾ということなんだけど、なかなかSGソフトが他のメーカーさんからも出ないんでさびしいですけど、このソフトはどうぞご期待ください。そうですね写真だけじゃ本当の良さはわかりませんが、そうですねー例えれば今みなさんが読んでいるこのPCエンジンFANと同じくらいおもしろいといったらよく理解できるでしょうか？ ウマイ!!
(SPADE MIYAKE)

DEAD MOON 月世界の悪夢

T.S.S.	2月22日発売予定
7400円(税別)	4M
シューティング	コンティニュー

新規参入メーカー、T.S.S.の参入第1弾。パワーアップすると同時に対ダメージ性もアップしていくというシステムが目新しい。ゲーム中の背景のグラフィックや、スクロールの美しさも今までに発売されたPCエンジンのシューティングゲームの中でトップクラスだ。しかしゲームをプレイしてみると、どこかでやったことのあるゲームみたいだなと感じてしまった。先に述べたダメージシステムや、自由に自機のスピードを調節できるシステムなど細かい点では独創性がみられるのに、ゲーム全体で見ると少しオリジナリティが欠ける気がするのは残念だ。

ゲームの難易度は、やや高めの上級者向け。しかし、何回でもコンティニューできるようになっているので、初心者でもOKだろう。

これは3面。ハードだ

大ボスは骨っぽい奴が多いぞ

ハンパな腕じゃ、ここまで行けない

Maker Talk

T.S.S.がリリースする第1弾。完成度の非常に高いバリバリのシューティングゲーム。巨大彗星と共に不気味なエイリアンが地球を襲う。全6ステージに広がる壮絶な戦いを今、君に送る。武器は4種、他にオプションは2種より選択。戦闘機はレベル4までパワーアップでき、高レベルになればなる程エイリアンの攻撃も凄まじい。ゲーマーのレベルに応じた4レベルのスピード調整。クリア後は撃墜率で友達と競いあうことも。非常に美しい横スクロールと多重スクロール画面、素敵なミュージックとストーリーそして…シューティングの決定版だ！ (田)

発売直前ソフト前人気Best3

今月発売されるソフトを対象に本誌の読者アンケートに基づいて、順位づけをしている前人気BEST3。買うときの参考にしてね！

2月に発売されるソフトの中で1番人気は『クイズアベニュー』。総合順位でも第6位となかなかの健闘ぶりだ。最近の高まるクイズ人気の中で、タイムリーな発売といえよう。第2位は『マスターオブモンスターズ』。先月までの総合順位ではBEST20にも登場してこなかったが、発売直前で浮上してきた。そして、『オルディネス』は第3位ではあるものの、実際の得票率はかなり低い数字だ。SG専用なのが響いたのだろうか。他の『パラソルスター』、『パズルボーイ』、『DEAD MOON』はランキング外のはるか下に位置している。どれも出来はいい方なのだが。

『クイズアベニュー』

『パラソルスター』だ

順位	タイトル	コメント	得票率
Best1(総合6位)	クイズアベニュー	CD-ROMの良さを生かしたオリジナル作品として評価する	5.8%
Best2(総合11位)	マスターオブモンスターズ	総合でBEST10にわずかに及ばなかった。出来はいいぞ	3.0%
Best3(総合31位)	オルディネス	第3位でも上の2タイトルとの間にはかなりの差があるようだ	0.8%

※順位は本誌2月号のアンケートから無作為に500通選び集計した総合順位から選出したものです。

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
◘Huカード/PC・SG両対応
○CD-ROM/PC・SG両対応
★メーカー名/予定価格

新作発売

2月

日	タイトル
	8日(金)コンプティーク 3月号発売日
	8日(金)ファミリーコンピュータMagazine 1991 No.4発売日
	14日(木)GAMEBOY Magazine Vol.7発売日
15日	■パラソルスター ★タイトー/6600円
15日	●マスターオブモンスターズ ★マイクロキャビン/6500円
15日	●クイズアベニュー ★NECアベニュー/5800円
	22日(金)ファミリーコンピュータMagazine 1991 No.5発売日
22日	■パズルボーイ ★日本テレネット/6400円
22日	◆オルディネス ★ハドソン/9800円
22日	■DEAD MOON 月世界の悪夢 ★T.S.S./7400円
	28日(木)PC Engine FAN 4月号発売日

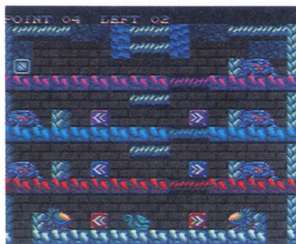
3月

日	タイトル
1日	■ファイナルマッチテニス ★ヒューマン/5700円
8日	■ゼロヨンチャンプ ★メディアリング/6900円
15日	■おぼっちゃまくん ★ナムコ/6800円
21日	■ワールドスタジアム'91 ★ナムコ/5500円
22日	●イースIII ワンダラーズフロムイース ★ハドソン/7200円
22日	●コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン ★日本テレネット/6780円
22日	●魔晶伝紀ラ・ヴァルー ★工画堂スタジオ/7200円
22日	■1943改 ★ナグザット/7200円
22日	●ロードスピリッツ ★パック・イン・ビデオ/7200円
29日	●三国志 英傑天下に臨む ★ナグザット/8800円
29日	■TVスポーツフットボール ★ビクター音楽産業/6700円
29日	●クイズまるごとTHEワールド ★アトラス/6200円
29日	●エグザイル ～時の狭間へ～ ★日本テレネット/6780円
上旬	●マンホール ★サン電子/6500円
上旬	■TITAN ★ナグザット/5900円
上旬	■レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ ★アイレム/7000円
中旬	●パチ夫くん幻の伝説 ★ココナッツジャパン/12800円
中旬	●えるでぃす ★日本コンピュータシステム/6500円
下旬	●CYBER CITY OEDO 808 ★日本コンピュータシステム/6500円
下旬	■サイレントデバッガーズ ★データイースト/6800円
未定	●ヘルファイアーS ★NECアベニュー/未定
未定	●ダウンロード2 ★NECアベニュー/6800円
未定	●スーパー大旋風 ★NECアベニュー/未定
未定	■改造町人シュビビンマン2 新たなる敵 ★日本コンピュータシステム/6600円
未定	●魔笛伝説アストラリウス ★アイ・ジー・エス/未定
未定	■迷宮島Special ★アイレム/6700円

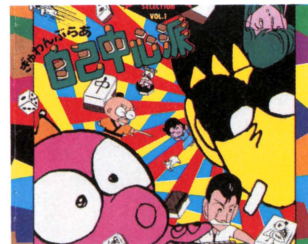
Super 先取りソフト情報!

今号からこの欄もスタイルを一新! 御成とサベとYOはいずこへと静かに去っていってしまいました。今後は締め切り直前の最新ソフト情報の部屋とします!

●いきなり何ではありますが、発売中止情報! インテックの『ゴルフゲーム(仮称)』と、ホームデータの『サバイバルランナー』の2本はお蔵入りしてしまいました。
●『アルシャーク』が待ちどおしいライトスタッフですが、はやくも新作の情報が舞い込んできました。同社がPC-98版で発売を予定している『戦極』に似たシミュレーションを現在企画中! RPGの要素も加えたオリジナル作品になるということです。しかし今は、パソコン版の『アルシャーク』が遅れているので、そのPCエンジン版の方も心配だというのが正直なところでしょうか。
●ビデオシステムは現在パズルゲームを開発中とのことです。詳しいことはまだわかっていないので、情報が入り次第お伝えしましょう。

●最初は『カメレオン・アイズ密林の迷宮』、次に『ウィッピーラップル』、そして『サーカスライド』とタイトルが二転三転し、やっと落ち着いたユニ・ポストのパズルゲーム。以前本誌でも紹介していますが、画面の方にも変更が加えられたので、まずはこの欄で画面写真をお見せいたしましょう。

○『サーカスライド』。カメレオンが主人公なのは変わっていません

●『シャーロックホームズの探偵講座(仮称)』はビクター音楽産業から5月に発売を予定しています。これは先日アメリカで開催された「1991 WINTER CES」でも発表されていたものなのですが、かなり本格的な推理アドベンチャーになりそうです。ハドソンの『J.B.ハロルド殺人倶楽部』に強敵出現といったところでしょう。
●先でも紹介しているインテックは、なにも発売中止ソフトばかりではありません。その新作は『太平記』。そうです、あのNHKの大河ドラマと同名のシミュレーションゲームなのです。原作はドラマと同じで、吉川英治氏の「私本太平記」をベースにしているそうです。実際の発売日は今年の末頃を予定しているので、『戦国関東三国志』の方が先かな。

●『麻雀パズルコレクション あんたパズッてるぜ!』は、音楽の方のCD「ぎゅわんぶらぁ自己中心派 スペシャルボックス」(ビクター音楽産業)の中に、ぎゃん自己シリーズのひとつとして紹介されていました。しかし、CD-ROMで今春発売という以外、発売元さえ決まっていないのが現状です。

○問題のCD「ぎゅわんぶらを自己中心派 スペシャルボックス」です

カレンダー

4月以降

4月	■ポピュラス ★ハドソン／7800円
4月	●ハイグレネーダー ★日本テレネット／6780円
4月	■アドベンチャーアイランド ★ハドソン／5300円
4月	■モトローダーII ★日本コンピュータシステム／未定
4月	●ウルトラBOX4号 ★ビクター音楽産業／4800円
4月	■サーカスライド ★ユニ・ポスト／5400円
5月	●シャーロックホームズの探偵講座(未定) ★ビクター音楽産業／未定
7月	■パチ夫くん　十番勝負（仮称） ★ココナッツジャパン／未定

発売日未定

■トリッキー　★アイ・ジー・エス／未定
■ドラゴンブリード　★アイレム／未定
■レーシング魂　★アイレム／未定
●戦国関東三国志　★インテック／6800円
●太平記　★インテック／未定
●スプラッシュレイク　★NECアベニュー／未定
●ワードナの森　★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック　★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック・ブック2
★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド　★NECアベニュー／未定
●ホラーストーリー　★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／未定
●チキチキボーイズ　★NECアベニュー／未定
●天地を喰らう　★NECアベニュー／未定
◇フォゴットンワールド　★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜　★NECアベニュー／未定
■ギャラクシーフォースII　★NECアベニュー／未定
■立体将棋(森田将棋)(仮称)
★NECアベニュー／未定
●ゲイングランド　★NECアベニュー／未定
●ボナンザブラザーズ　★NECアベニュー／未定
■TATSUJIN　★タイトー／未定
●ライザンバーII　★データウエスト／未定
■マーブルマッドネス　★テンゲン／未定
■ピーターパックラット　★テンゲン／未定
■都市転送計画エターナルシティ(仮称)
★ナグザット／未定
■熱血高校ドッヂボール部　サッカー編
★ナグザット／未定
●ゼロウィング　★ナグザット／未定
■ゼロウィング　★ナグザット／未定
●魔導戦士(仮称)　★ナグザット／未定
■魔導戦士(仮称)　★ナグザット／未定

■ちびまる子ちゃん(仮称)　★ナムコ／未定
■ファイティングランナー(仮称)　★日本物産／未定
●魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
★日本コンピュータシステム／未定
●神聖刻紀ブリザース・ワース(仮称)
★日本コンピュータシステム／未定
■スプレンディド・サーガ
★日本コンピュータシステム／未定
■ああっ女神さまっ
★日本コンピュータシステム／未定
●モンビット(仮称)　★ハドソン／未定
●コブラII　伝説の男　★ハドソン／未定
●天外魔境II卍MARU　★ハドソン／未定
●ロードス島戦記　★ハドソン／未定
■PC原人II　★ハドソン／未定
■ドラえもんII　★ハドソン／未定
■ニュートピアII　★ハドソン／未定
■チキチキグランプリ　★ハドソン／未定
♦1941　★ハドソン／未定
●ソーサリアン　★ビクター音楽産業／未定
●IT CAME FROM THE DESERT
★ビクター音楽産業／未定
●LOOM　★ビクター音楽産業／未定
■盟約の定義　★ヒューマン／未定
■メタルストーカー　★フェイス／未定
●エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス
★ブレイングレイ／未定
■ホームデータの囲碁(仮称)
★ホームデータ／未定
■ハットリス　★マイクロキャビン／5800円
●アルシャーク　★ライトスタッフ／未定
●BURAI　八玉の勇士伝説
★リバーヒルソフト／未定

*価格は消費税を含みません。

次号予告

MAKER LAND　日本テレネット『コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン』を巻頭徹底特集！　日本コンピュータシステム『改造町人シュビビンマン2　新たなる敵』ナムコ『ワールドスタジアム'91』ビクター音楽産業『ソーサリアン』ほか

特別付録　みなさま大変長らくお待たせしました。ようやく『イースIII　ワンダラーズフロムイース』の付録をお届けすることができます。次号ではエルダーム山脈までをご案内致しましょう

4月号　2月28日発売

オー・MY・ガー！な
刺激的ゲーム・ミュージック

絶賛好評発売中！

ゲーム・ボーイで大人気。あのメロディーにテーマソングがついた！
オリジナル音源・アレンジバージョン・ドラマ編の3部構成！

てけてけ！アスミッくんワールド

①不思議の国のアスミッくん！②「アミちゃんが大変だ！てけてけ急げ、アスミッくん」ドラマ編③ローラースケートのテーマ④アドベンチャー・イン・アスミッくんワールド⑤大魔王ザウズンのテーマ⑥不思議の国のアスミッくん(オリジナル音)⑦ローラースケートのテーマ(オリジナル音)⑧アドベンチャー・イン・アスミッくんワールド(オリジナル音)⑨カレーライスのテーマ⑩ボスキャラのテーマ⑪大魔王ザウズンのテーマ(オリジナル音)⑫不思議の国のアスミッくん！(カラオケ)

●TKCA-30155　¥2,000(税込)
●TKTA-20075　¥2,000(税込)

パソコン・ゲーム・ミュージックの決定盤！

CDテクノポリス

①レイ・ガン ②魔導物語1-2-3 ③MID-GARTS ④妖獣機甲兵ワードラゴン ⑤銀河英雄伝説Ⅱ ⑥ドラゴンナイト ⑦メルルーン ⑧ビートバイス ⑨リップスティック・アドベンチャー ⑩バルバトゥスの魔女 ⑪水龍士Ⅰ、水龍士Ⅱ ⑫パイピヤン ⑬フェアリーテール・セレクト ⑭ファイアーホーク

●TKCA-30156　¥2,000(税込)
●TKTA-20076　¥2,000(税込)

ナグザット・ピンボール・シリーズ遂にCD化

デビル・クラッシュ/エイリアン・クラッシュ

1 OPENING～THEME 2 DEVIL DISCO CRASH 3 "WIZARD" 4 "DRAGON" 5 "DEVIL" 6 "SKELETON" 7 GAME OVER 8 DEVIL CRASH SYMPHONY 9 LUNAR ECLIPSE 10 DEMON'S UNDULATE 11 DEVIL CRASH "HEAVY METAL"
●TKCA-30097　¥2,500(税込) ●TKTA-20043　¥2,500(税込) ■演奏：ノー・ブランド

大冒険ゲーム・ミュージック

シンドバッド地底の大魔宮

1 オープニング 2 都市バグダット 3 CITY 4 クルージング 5 ダンジョン 6 ビザンチン 7 バルギア 8 戦闘 9 クライマックス 10 フィナーレ
●TKCA-30096　¥2,500(税込) ●TKTA-20042　¥2,500(税込)
■演奏：モノリス

メタルフォーゼ・シューティングゲーム・ミュージック

サイバー・コア

1 序章 2 海上・空中 3 廃墟の都市 4 森林 5 砂漠 6 昆虫都市 7 ハイパー・インセクト 8 バイオメカニック 9 産室 10 終章
●TKCA-30069　¥2,500(税込) ■演奏：モノリス

スーパー戦国シュミレーションゲーム・ミュージック

武田信玄 2

1 WARE WA SHINGEN(オープニング・テーマ) 2 SENGOKU DYNAMITE(武田軍団のテーマ) 3 GREAT NATION GOTTA STRONG!(内政のテーマ) 4 LET'S GO(自動戦斗のテーマ) 5 HOROBIYUKU MONO(GAME OVER) 6 SAMURAI WARS(合戦のテーマ) 7 TO・WA・NI DEATH! THE GIANT(信玄の死) 8 MEDLEY(Jingle remix version) 9 OVER THE DREAM(エンティング・テーマ)
●TKCA-30068　¥2,500(税込) ■演奏：メタモノイス

GAME MUSIC

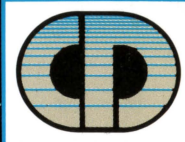
INFORMATION

TレーベルはTRY、TRENDY、TECHNOLOGYを目指した新し物好きの情報発信・制作基地の為に設立されました。MUSIC、MOVIE、ANIMATION、COMPUTER GAME 、COMICS、あらゆるジャンルの若者文化を吸収し、制作し続けます。Tレーベルは新し物好きの若き才能を求めています。アニメ・キャラ、ゲーム・デザイン、ゲーム・ストーリー、ゲーム・キャラ、コンピュータ・ミュージック、コンピュータ・グラフィックなど君のアイデアと才能をTレーベル・ディレクターズ・ルームまで送って下さい。君の才能はTレーベルから花開く。

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル　株徳間ジャパン「Tレーベル・ディレクターズ・ルーム」

Game Princess　iSS　CUBE　HOT・B　© Asmik　naxat soft　テクノポリス　徳間書店

TOKUMA JAPAN CORPORATION

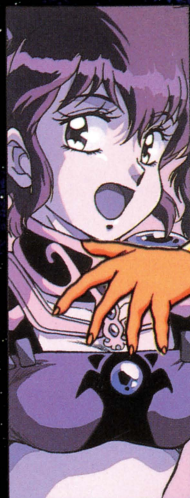
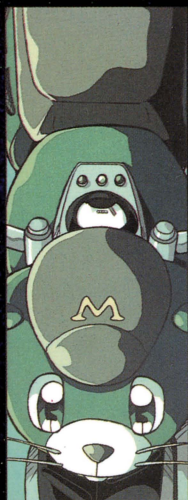
●クオリティ宣言●

LASER SOFT

アニメーションを遊ぶ。
ビジュアルRPG極まる。

大ヒット作、遂に待望の第2弾。
ビジュアルRPGを極めて、
広がるアニメーションの世界。
贅沢に音を楽しむリニアサウンド。
スムーズに進行するアクセス。
「あの感動をもう一度」の熱い声に応えて、
最新、最高のクオリティで送る大傑作。

CAST(声の出演者)

バン……………関俊彦
リム……………鶴ひろみ
ユウ……………高山みなみ
サヤ……………高田由美
ピック…………中野聖子
ガラム…………鈴置洋孝
ラーラ…………皆口裕子

コズミック・ファンタジー2
・冒険少年バン・

原作・脚本・監修
キャラクターデザイン　越 智 一 裕

制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159

PC Engine FAN
1991年 MARCH 3月号
平成3年3月1日発行 第4巻第3号(通巻28号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(3459)1700(代)
特別定価490円
(本体476円)

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13655—3